Den Nidländska Reningen

1

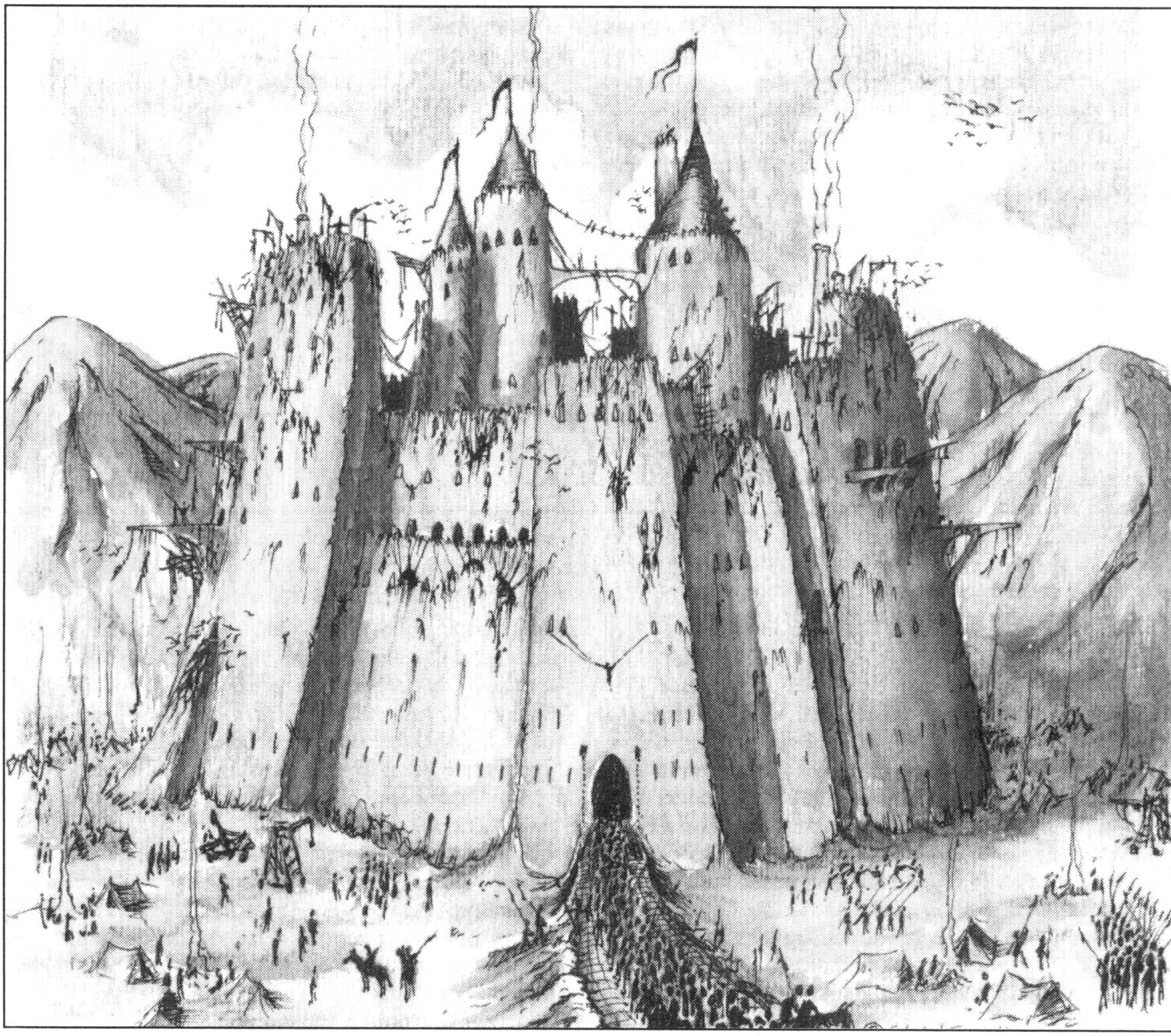
Helvetesfortet



DEN NIDLÄNDSKA RENINGEN – EN ÄVENTYRSTRILOGI I EREB ALTOR

DEL 1:

HELVETESFORTET



Huvudkonstruktör:
Johan Sjöberg

Redigering och konstruktion:
Henrik Strandberg

Omslag:
M. Harrison

Kartor:
Ann-Sophie Qvarnström

Illustrationer:
Gabriel Sandberg

Grafisk form & original:
Håkan Ackegård

Produktion:
Nils Gulliksson

Tack till:
David Hanson, David Hellberg, Johan Anglemark, Stefan Thulin

Tryckproduktion, Västerås.

FÖRORD

HELVETESFORTET, del ett i trilogin *Den nidländska reningen*, har varit mycket roligt att skriva. Två personer har hjälpt mig med mitt arbete på olika sätt, David Hanson som har hjälpt mig oerhört mycket med utformningen av kartorna och Anders Hellberg som lånat ut en dator till mig. Det här äventyret är det första i en serie om tre äventyr där rollpersonerna kämpar mot den fruktansvärde Vicotnik. Eftersom det är det första äventyret finns det på en del platser information som kan vara nyttig att känna till i de följande äventyren.

Det finns på en del platser i äventyret möjligheter att spelarna låter sina rollpersoner nyttja den vida berömda "hack'n'slay"-metoden. Tänker man dock till finns det så gott som alltid en möjlighet att undvika strid. Möjligheten finns dock att rollpersonerna genom illa genomtänkta handlingar försätter sig själva i situationer som bara kan lösas med våld.

Jag hoppas att ni får det lika trevligt när ni spelar äventyret som jag hade när jag skrev det.

Lycka till i kampen mot Vicotnik!

— Johan Sjöberg

Lidingö november 1990

P.S. Du som skall delta som spelare i det här äventyret bör sluta läsa omedelbart! D.S.

INFORMATION TILL SL

FÖRE SJÄLVA ÄVENTYRET ges en kort presentation av landet Hynsolge och staden Bedorum. För dig som önskar mer detaljerad information om Hynsolge rekommenderas en titt i Ereb Altor-boxen. Efter det följer en inledning som till viss del kan läsas upp direkt för spelarna. Bakgrunden till äventyret är den omtalade Nidländska Reningen, som skulle ha kommit under året som gått (612 eO), men som lyckligtvis tycks ha uteblivit.

Rollpersonerna får då reda på att ett år i Nidland är tre dagar längre än ett vanligt år och med denna kunskap kan man snabbt räkna ut att Den Nidländska Reningen inte är långt borta. Rollpersonerna skickas iväg för att undersöka och om möjligt förstöra en befästning som kallas för Helvetesfortet och ligger på den nidländska delen av Grynnerplatån. De ger sig av och hittar en guide vid namn Ehrman Wall vars hjälp de troligtvis önskar använda. Denne för dem upp till Tarat-khôn, dvärgarnas rike, eftersom riket sträcker sig under den Stora Muren. Han känner dessutom kommendanten vid den Norra porten och hoppas att denne skall släppa igenom dem. Det är tyvärr ett antal år sedan han senast träffade kommendanten vilken har hunnit bytas ut. Den nye kommendanten vägrar att släppa igenom rollpersonerna och deras guide.

Det finns dock ett alternativ kvar. Ehrman känner till att det lite längre söderut finns en övergiven dvärgabosättning, som möjligtvis också leder under den Stora Muren. Dessa gruvor visar sig dock numera vara bostad åt en svartfolksstam som tjänar Vicotnik och det blir inte helt enkelt för rollpersonerna att ta sig igenom grottorna. Någonstans under sin färd genom grottorna faller de dessutom ned i en uråldrig gravkammare och hittar där en mystisk artefakt, Demonspiran. När de till sist kommer upp ur grottorna visar det sig dessutom att de trots sina ansträngningar befinner sig på fel sida om muren. Återstår bara att klättra...

När RPna tar sig över muren blir de upptäckta (antingen vid muren eller en bit in i landet) och en patrull nidländska soldater börjar jaga dem och tar dem slutligen till fånga och för dem till Helvetesfortet. Här får de dock hjälp av Demonspiran och hela alltet flyger i luften. Rollpersonerna kan återvända hemåt.

Läs igenom äventyret mycket noga; viss viktig information dubbleras inte i äventyret och det är möjligt att du kan missa något mycket viktigt om du så bara hoppar över en enda rumsbeskrivning. Anteckna gärna det viktigaste i ett anteckningsblock och lägg till och dra ifrån efter eget tycke och smak. En viktig sak som du bör lägga märke till är att bakgrundsinformation för hela äventyrets intrig ges på ett flertal platser i äventyret, och därför är det extra viktigt att du läser igenom allt innan du börjar spela.

Beskrivningar av rum och platser görs i två delar. En överblicksdel som innehåller den information som man kan få ut om rummets utseende och möblering utan att anstränga sig. Under den följer en SL-del, med informa-

tion om rummets eventuella invånare, vad det används till och små detaljer som man inte lägger märke till vid första ögonkastet. På många platser i äventyret är överblicken bara en mycket kortfattad beskrivning av hur rummet ser ut och om det är möblerat. Det är meningen att du efter det skall beskriva rummet med egna ord för att ge spelarna god närvarokänsla. På en del platser där det varit möjligt att avgöra från vilket håll rollpersonerna kommer och deras ungefärliga inställning finns mer målande beskrivningar som i vissa fall kan läsas upp direkt för spelarna.

Som spelledare måste du dessutom spela dina spelledarpersoner väl. Försök att göra teater av det hela och byt röstläge och förändra ditt ansiktsuttryck och ordval så som det passar den SLP du försöker gestalta. Även detta ger spelarna betydligt höjd spelglädje och dessutom har du själv roligt när du gestaltar dina spelledarpersoner.

I hela serien 'Den nidländska reningen' är RPna ödesbestämda hjältar som blivit kallade av gudarna för att utföra det uppdrag de själva tror att de bara ramlar in i. De kommer vid ett flertal tillfällen att märka att det hela inte alls blir så bra som de har tänkt sig. För att även spelarna skall uppleva denna känsla är det viktigt att du som SL har det i bakhuvudet och styr RPna vidare i äventyret. Vandrar de allt för långt bort från huvudsåpåret så kommer de att missa saker som är absolut nödvändiga för fortsättningen (och uppfyllandet av profetiorna). Det är i så fall bättre att hjälpa RPna på traven lite grann, så där lite lagom diskret.

BAKGRUND

HÄR PRESENTERAS landet Hynsolge och områdets historia i korthet för de SL som inte har tillgång till Ereb Altor-boxen.

HYNSOLGE

I sydöstra delen av kontinenten Ereb Altor ligger den krunska halvön, som omgärdas av det Echatiska havet i väst, Kopparhavet i syd, Golwyndas sötvattenshav i ost och Masevabukten i norr. På den krunska halvöns västra del ligger det avlånga kustlandet Hynsolge.

Hynsolge gränsar i söder mot det exotiska landet Krun och i öster ligger det fruktade Nidland, där mörkermagikern Vicotnik styr med järnhand. I nordost ligger Cereval, drakmästarnas rike, och i nordväst ligger Landoris alvskogar. Gränsen mot Nidland utgörs av Grynnerbergen och i norr gränsar Hynsolge till Nidabergen. Landet har två större skogar, i öster vid Grynnerbergen ligger Hyllmarskogen och i norr ligger Gormowacs skog. Klimatet är varmt och behagligt men i bland uppnås olidligt varma temperaturtoppar.

Hynsolge är uppdelat i tretton län, alla skilda åt av naturliga gränser (vattendrag och skogsområden).

Hynsolgerna

Hynsolgerna är korta, 165-170 cm, smått magra och har en lätt solbränd hy. Håret och ögonen är oftast mörka. De är ganska lättprovocerade och har lätt att ta till vapen i trängda situationer.

Inbördeskriget

Sedan år 604 eO har Hynsolge skakats av ett inbördeskrig (äventyret utspelar sig vintern mellan år 612 och 613 eO). Det fick sin uppkomst i den stora missväxt som hade drabbat landet. När adeln inte ville hjälpa bönderna såg dessa ingen annan utväg än att göra uppror. En moraliskt viktig faktor för bönderna är att konungen Mefimor IV kämpar på deras sida mot adeln. Huvudstyrkan i upproret utgörs av den så kallade Nya Armén anförd av Abrahim Stenklo, en nästan fyrtioårig kämpe. Utgången av inbördeskriget har länge verkat oviss men nu tror de flesta att folket kommer att segra då den enda riktiga maktfaktorn som finns kvar på adelns sida är Anargel Stålkänga, friherre av Sirigon, som fortfarande envist håller stånd med hjälp av sina orchiska och feliciska legoknektar. En sådan utgång skulle givetvis gynna folket men de kommer att få det svårt med att återställa landet till sin forna skönhet. Under kriget har nämligen landsbygden skövlats och byar bränts utan att det tjänat något egentligt syfte.

NIDLAND

Nidland ligger på östra delen av Krunska halvön och har genom en mycket smal landtunga förbindelse med kontinenten Akrogal. I väster ligger Grynnerbergen, som utgör en naturlig gräns mot Hynsolge. I söder ligger Krun, och i nordväst finner man Cereval. Hela Nidland är sedan mer än 100 år tillbaka helt omgärdat av en hög mur, vanligen kallad den Stora Muren.

Från högländerna i väster så sänker sig landet ner mot havet i öster över Atlar- och Evler-slätterna. Hela detta område består huvudsakligen av karg och fattigt bevuxen buskstäpp, medan däremot kusttrakterna är mycket bördiga. Evler-slätten, som är den sydliga delen, skiljs från havet av Ümerhıt-höglandet, vars berg innehåller stora fyndigheter av ädelmetaller.

Nidlänningarna

Nidland befolkas till 100% av människor. De är ett högvuxet folk med solbränd hy och svart, kraftigt hår. Männen bär oftast stora, yviga helskägg. Till vardags bär de ljusa, luftiga kläder och en stor turban på huvudet.

VICOTNIK ÄRKEMAGIKERN

Sedan år 468 styr en man vid namn Vicotnik Nidland som diktator. Under sig har han tolv stycken discipler, som liksom han själv behärskar den fruktansvärda mörkermagin, vars effekter i mycket är okända.

DEN NIDLÄNDSKA RENINGEN

Då Vicotnik Ärkemagikern år 468 anlände till Nidland, som på den tiden var en del av Hynsolge, så uttalade han en profetia att han om "ett dussin dussin år" skulle starta ett korståg mot den övriga världen. Detta korståg, som kom att kallas den Nidländska Reningen, skulle i så fall inträffa år 612. De senaste åren har man också kunnat märka en militär upprustning i Nidland, trots landets brist på järn att smida vapen utav.

Nu nalkas dock slutet på år 612, utan att några tecken på 'korståg' har kunnat skönjas. Allt tyder i stället på att den Nidländska Reningen uteblivit...

BEDORUM

BEDORUM ÄR med sina femhundra invånare centralort i det östliga hynsolgiska länet Mergilia.

Större delen av länet består av de västliga delarna av Grynnerplatån. Landsbygden är, precis som i de övriga delarna av landet, mycket hårt åtgången av inbördeskriget och trots att det är drygt två år sedan länet kom under Abrahim Stenklos styre kan man fortfarande se ruiner efter nedbrända byar som man inte haft tillräckliga resurser för att kunna bygga upp.

Erövrandet av Mergilia var för Stenklo själv en av de stoltare segrarna då länsherren var ingen mindre än Boris Guldstenck, hans faders mördare.

Den starkt befästa borgen, vilken ligger i mitten av byn, har en stor garnison till största delen bestående av soldater ur den Nya Armén.

Som länsherre fungerar för närvarande Edward Silversporre, en av Stenklos närmaste och dugligaste män.

Mergilias bönder söker sig till Bedorum för att sälja sina varor och göra inköp. Detta har gjort staden till en marknadsplats där man kan hitta det mesta man behöver. Dessutom är den känd för det goda öl man brygger där. Länet styrs av ett råd bestående av länsherren, borgmästaren och ett antal personer som innehar högre akademiska och administrativa yrken. I Bedorum ligger ett tempel helgat åt Anyak, ljusets gud.

PLATSER I BEDORUM

Anyaktemplet (5)
Beskrivs under äventyrets inledning (se kartan).

Bagare (12, 7)

Bank (18)
Banken fungerar som en förvaringsplats för pengar och värdesaker. Skulle banken rånas är de bundna att betala tillbaka en viss procent till kunderna.

Borgen (1)
Borgen ligger på en kulle i mitten av staden. I borgen finns just nu ett par hundra soldater ur Nya Armén förlagda. I slottet bor Edward Silversporre, tillförordnad länsherre av Mergilia. I borgen finns också stadens fängelse.

Bryggeri (3, 8, 17)
Här bryggs det öl som Bedorum är så känt för. Det finns två mindre och ett större bryggeri i staden.

Byggmästare (14)

Diversehandlare (11)
Köpmannen Tegan Gyllenkedja importerar allsköns varor från större delen av Ereb och säljer det här i sin affär. Här kan man även finna mycket udda saker.

Finsmed (22)
En smed som koncentrerat sig på silver och guldsmide och behärskar båda väl (B4).

Glädjehus (16)

Hyrstall (4)

Jordemor (9)

Lärd man (32)
En man väl bevandrad inom många olika kunskapsområden. Det kan tänkas att rollpersonerna beger sig hit i stället för till templet för att skaffa information. Han känner till Helvetesfortet och det akrogaliska året.

Mästerman (29)

Rustmästare (31)

Rådhuset (2)
Detta är Bedorums största byggnad, och härifrån styrs Mergilia. Här finns nästan alla akademiska och administrativa ämbeten.

Skola (13)
Privatskola för de rikare familjernas barn. Skolan har cirka 15 elever i olika åldrar.

Skomakare (10)

Skräddare (26)

Slaktare (20)

Smed (19, 34)

Stadsmuren (33)
Muren som omger staden är 5 meter hög.

Stadsvaktens kasern (25)

Vapensmed (21)

Värdshus (27)
Kitteln är Bedorums enda värdshus.

Vävare (24)

Tavernor
Silverspjutet (23), *Natt och Dag* (6) och *Stopet* (15).

Tunnbindare (28)

ÄVENTYRETS BÖRJAN

NÄR ÄVENTYRET BÖRJAR befinner sig rollpersonerna tillsammans med några vänner på tavernan 'Silverspjutet' i Bedorum, det hynsolgiska länet Mergilias huvudort. Varför rollpersonerna finns där och hur de kommit dit får du som SL hitta på själv. I den inledning som ges här nedan antas att rollpersonerna tjänstgjort som legoknektar i Nya Armén fram till för ungefär en vecka sedan.

Det som står med *kursiva* bokstäver nedan kan läsas upp direkt för spelarna. Övrigt är notiser till spelledaren. Det är viktigt att detta avsnitt rollspelas ordentligt och att du som spelledare lever dig in i spelledarpersonernas roller.

Om någon av spelarna har en ny rollperson så utgör detta avsnitt också ett ypperligt tillfälle att introducera honom för de övriga RPna.

SPELARNAS INTRODUKTION

"Fram till för en dryg vecka sedan arbetade ni som legoknektar i Nya Armén, men ni avskedades tillsammans med de övriga legosoldaterna då situationen i området inte ansågs kräva inhyrd vapenkraft för att kontrolleras. Nu befinner ni er i en sal på tavernan Silverspjutets övervåning tillsammans med ett flertal vänner från tiden som legosoldater. Ni har träffats här på initiativ av Argwin, en bjässe till karl med en dånande röst och ett rött helskägg som når långt ned på bröstet. Ett drygt tiotal av era vänner har anlänt och bänkat sig vid långbordet. Alla sitter och pratar med varandra, men tystnar då Argwin reser sig upp och harklar sig.

"Vänner, jag har bett er komma hit därför att jag ansåg att det skulle vara trevligt att träffa er alla en sista gång innan vi skiljs åt. Och vilket sätt att träffas på kan vara trevligare än över ett gott mål mat och rikligt med dryck. Jag lyckades tyvärr inte övertala Nya Armén att betala denna vår sista måltid tillsammans [Argwin ler och tittar på var och en runt bordet] *men misströsta inte, ty jag antar att alla av oss här har tillräckligt många silvermynt på fickan för att kunna bekosta åtminstone ett par tre sådana här kvällar till utan att bli helt utan slantar. Nåja, det var vad jag hade att säga, ta nu och ät och drick så mycket ni orkar. Men först — en skål för Abrahim, vår välgörare!"*

Med de orden tömmer har sitt tvålitersstop och sätter sig rapande ned. Alla börjar genast ropa in mer öl och mat. Stämningen är god och ljudnivån hög, mycket tack vare den förstärkning den får från undervåningen, där ett stort sällskap dalkiska bågskyttar i samma situation som ni själva också festar upp sin lön. Kvällen går och rätt efter rätt och stop efter stop av Bedorums berömda ljusa öl avverkas.



Försök när du beskriver stämningen på värdshuset måla upp så noggrant som möjligt hur det ser ut, luktar och låter så att spelarna verkligen kommer in i den rätta stämningen. Annars kan dialogerna som måste utspela sig (se nedan) lätt bli väldigt krystade. Ett bra sätt är att du själv som SL omedelbart intar rollen av en pratsam och vänskaplig SLP, som helt enkelt inleder kvällen på värdshuset med att fråga RPna var de kommer i från, vad de sysslar med, vart de är på väg, o. s. v.

KVÄLLEN PÅ VÄRDSHUSET

"Några av de dalkiska bågskyttarna kommer plötsligt upp för trappan, ganska vingligt med stora ölstånkor i handen. De slår sig ned i närheten av Argwin, och efter ett tag ser ni den störste av dem mäta sina krafter med Argwin i armbrytning. Några andra som inte är riktigt lika kraftiga väljer att tävla i ölhävning i stället, och efter ett tag är dalkerna lika involverade i sällskapet som alla andra."

SL: Om någon av rollpersonerna vill delta i tävlingarna så låt dem göra det. På så sätt får RPna naturlig kontakt med dalkerna, som är mycket trevliga och utåtriktade. Om någon av rollpersonerna är från västra delen av Kopparhavet (Caddo, Zorakin eller Kardien) kommer dalkerna automatiskt att börja diskutera med dem; deras bakgrund, var de kommer i från, var de har bott/studerat/tränat/ rest, o. s. v. Allt detta ger spelarna ett utmärkt tillfälle dels att presentera sina rollpersoner, dels tänka igenom dem lite mer. Har de inte funderat ut allt detta från början, så får de improvisera ihop det under samtalets gång.

Så småningom glider samtalet in på inbördeskriget i Hynsolge:

Dalkisk legosoldat: *"Jaha, vad tycker ni om att kriget håller på att ta slut, då?"*

RP: "Bla, bla, bla..."

DL: *"Ja, för min egen del tycker jag det skall bli skönt att segla hem till Caddo igen, jag har varit här nu i fyra år, och de har banne mig känts lika långa som akrogaliska år."*

— — —

Dalkisk legosoldat: *"Har ni sett till några nidlänningar förresten? När jag åkte hemifrån på hösten 609 sa vår bypräst att den här Vicotnik tydligen skulle starta nå't slags utrensning snart, jag har precis för mig att det skulle var't i år."*

RP: "Bla, bla, bla..."

Annan dalkisk legosoldat: *"Ja, det hörde jag också talas om! Jag kommer ihåg en gammal gubbe på torget i Arno som brukade mässa om att slutet var nära. Han brukade mumla 'om ett dussin år kommer slutet för er alla', eller nå't liknande."*

RP: "Bla, bla, bla..."

Legosoldat ur RPnas sällskap [talar till dalkerna]: *"Personligen tror jag att Vicotnik Akrogaliern är en bluff! Kolla bara på den där Kharman, han med konstiga tyglindorna på skallen!* [Pekar på en turbanklädd, enstörig, svartmuskig man som visserligen tillhör RPnas sällskap men som de aldrig direkt haft någon kontakt med] *Han är ju akrogalier, och värre skrävlare, lögnhals och svikare får man nog leta efter. Ni kommer väl ihåg hur han svek oss den där gången vid ekdungen. Nä, dom där akrogalierna ger jag inte mycket för..."*

— — —

I samma ögonblick tittar Kharman åt RPnas håll, varpå den legosoldat som nyss talat hytter med näven och sluddrar fram en förolämpning. Kharman ser sig nervöst omkring, tar sin ölsejdel reser sig och går ned till undervåningen (och fortsätter ut till stallet och försvinner i natten, men detta ser inte RPna om de inte förföljer honom).

Till slut skall diskussionen leda fram till att någon av rollpersonerna inser kopplingen 'Utebliven Rening — Vicotnik *Akrogaliern* — lika långa som *akrogaliska* år'. Om spelarna inte kommer på det får du fortsätta improvisera ihop en dialog så att de till slut kommer på rätt spår. Undvik helst 'nödlösningen' att en SLP kommer med detta förslag, men det är som sagt en nödlösning att ta till om spelarna helt kör fast.

När spelarna väl börjat diskutera Vicotniks tideräkning blir flera andra personer i sällskapet genast mycket intresserade och ger sitt stöd åt teorin om att reningen kanske 'uteblivit' bara för att man räknar åren annorlunda i Nidland än i övriga Ereb. Som SL måste du se till så att RPna nappar på detta spår och bestämmer sig för att utreda saken vidare, annars blir det inget äventyr.

Ingen av de övriga i sällskapet vet exakt hur Vicotniks profetia löd eller huruvida åren räknas annorlunda i Akrogal. Enligt dalken som fällde yttrandet om *'lika långa som akrogaliska år'* så är det bara ett uttryck som man brukade använda i hans hemstad om saker som tog längre tid än vad man trott från början.

Om RPna inte själva bestämmer sig för att undersöka saken så tar några av de övriga legosoldaterna initiativet och bestämmer sig för att ses nästa dag och diskutera saken vidare, och de frågar om inte rollpersonerna också vill hänga med. Detta är ett ypperligt tillfälle att förstärka spelargruppen med en eller flera SLP.

De bestämmer att ses klockan elva nästa dag i skänkrummet på Silverspjutet. Om RPna har andra önskemål så är SLPna givetvis flexibla.

INFORMATION

Nedan beskrivs vilka upplysningar som rollpersonerna kan hämta i Bedorum. Om rollpersonerna behöver hjälp på traven med att komma till rätt platser, så tveka inte att använda SLP som kan hjälpa dem i rätt riktning. Även om inga följeslagare värvats under kvällen innan, så kan de komma nästa dag.

("Hallå, ursäkta! Jag hörde er diskussion igår på Silverspjutet och är intresserad av att hänga med...")

KHARMAN

Det är mycket möjligt att RPna bestämmer sig för att samtala med Kharman, som ju tydligen är akrogalier, trots att RPna alltid trott att han var från Krun. Ingen av dem har någonsin pratat med Kharman, men de har märkt att han

oftast hållit sig i bakgrunden och bara haft ett fåtal vänner bland legosoldaterna.

Om RPna skulle följa efter Kharman när han går ut från Silverspjutet på kvällen kommer han att stanna utanför dörren och tända sin pipa; om RPna börjar prata med honom visar det sig att han visserligen är född i Akrogal, men han har bott i Krun hela sitt liv utom de senaste tre åren. Han kan inte bidra med någon nyttig information om vare sig Vicotnik, Nidland, Reningen eller någonting annat intressant. Om RPna frågar så säger han att han lämnade värdshuset för att han tyckte att stämningen började bli otrevlig.

Så fort RPna försvunnit ur Kharmans synhåll så småspringer han bort till stallet och lämnar Bedorum. Om du inte gissat det tidigare så är Kharman en nidländsk spion som nu slutfört sitt uppdrag. Du kan därför lätt förstå att han är ytterst ovillig att diskutera Nidland; han dör hellre är medger att han har någon som helst kontakt med det landet.

När Kharman väl försvunnit är det mycket möjligt att RPna vill söka igenom hans rum, som dock är låst. Värdshusvärden låser upp och släpper in RPna endast om de betalar Kharmans räkning (45 sm), som han smitit från. I rummet, som är ett enkelrum med en säng med halmmadrass, ett bord och en stol, har Kharman lämnat kvar sin ryggsäck och två sadelväskor. De innehåller smutsiga kläder, torkade brödkanter, en vinflaska utan etikett och en tom vattenlägel, men om RPna letar igenom ryggsäcken noga (–3 på Finna dolda ting) så upptäcker de att det ligger sex guldmynt insydda i locket. Mynten är mycket större och tjockare än hynsolgiska guldmynt. På ena sidan finns ett motiv föreställande en bepansrad näve hållande tre åskviggar; den andra sidan föreställer ett ansikte i profil. Ansiktet verkar inte föreställa någon snäll person utan visar snarare ett uttryck av avsky, förakt och överlägsenhet. Runt ansiktet löper en mängd tecken (på nidländska: 'Ärkemagikern — Världens befriare — 5 dinarer').

En vinkännare kan med 70% säkerhet känna igen vinet som nidländskt.

Det intressantaste i Kharmans packning är dock en liten kam av något slags elfenben. På kammen, som är ungefär 1 x 1 dm, finns ett motiv inristat föreställande en gigantisk borg med en mäktig magiker som står mitt på borggården. På baksidan av borgen kan man se en oändlig rad av soldater tåga ut med höjda spjut. På andra sidan av kammen finns ordet 'Helvetesfortet' inristat på hynsolgiska.

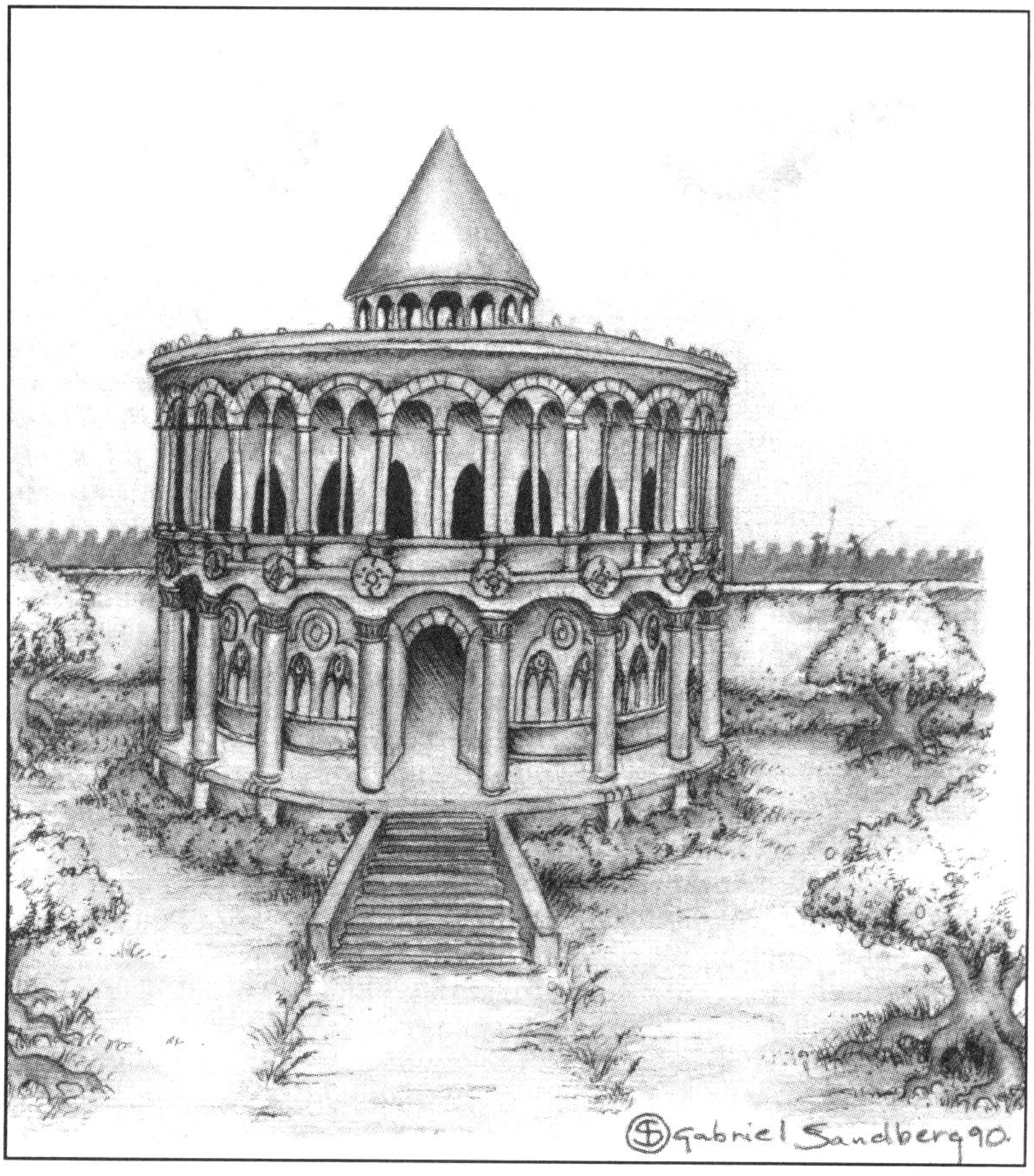
LOKALBEFOLKNINGEN

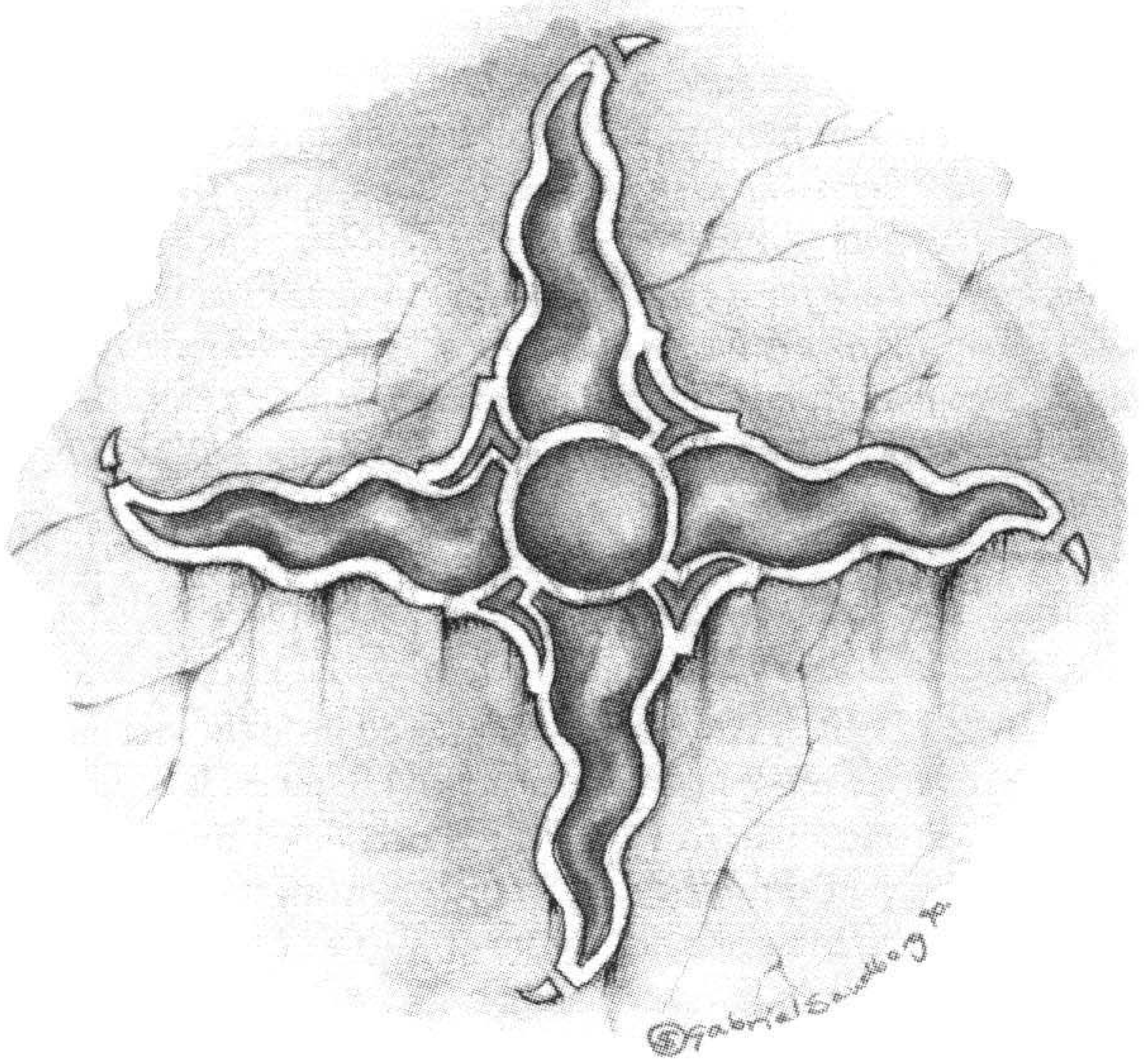
Lokalbefolkningen kan visserligen inte ge några ledtrådar, men de flesta kan hänvisa RPna till någon annan:

— Ni kan ju försöka i Anyaktemplet, förstås, där finns det en del präster som tror sig vara kloka... Se'n har vi ju gubben Otho, han är i och för sig lite åderkalkig men har sett mycket i sina dar... Annars kan ni höra med Tegan Gyllenkedja, jag undrar om inte han träffade några akrogaliska handelsmän i Fervidun förra året. Det är vad jag kan hjälpa till med, annars kan ni ju fråga i rådhuset.

ANYAKTEMPLET

Templet är helgat åt Anyak, ljusets gud enligt dyrkarna av Parbagerna (se Ereb Altor-boxen sid 46). Undervåningen är byggt i grönmönstrad vit marmor och övervåningen i trä. Hela templet omges av en tre meter hög, mycket tät järnekshäck och innanför den ligger en ganska imponerande trädgård i vilken diverse frukter, grönsaker och örter odlas. Längs hela häcken växer dessutom vita klo-rosbuskar vilka gör det näst intill omöjligt att ta sig genom häcken in i trädgården utan att riva sönder sig fullständigt. I ett hörn av trädgården finns en liten inhägnad för ett halvdussin getter.





För närvarande finns i templet en överstepräst, tre präster och elva noviser. De är klädda i vita tunikor med Anyaks symbol (en gul sol med fyra långa, slingrande solstrålar) broderad på ryggen. De är renrakade på huvudet och bär aldrig någon huvudbonad.

När RPna anländer till templet blir de mottagna av en novis som frågar efter deras ärende. Om de ber att få träffa översteprästen ber han dem vänta i hallen och går i väg för att hämta honom. Efter ett tag träder en kort, fet man in i rummet och presenterar sig som Pirocton, överstepräst i Ljusgivarens tempel: *"— Varmed kan jag stå till Eder tjänst"*.

Om RPna ber att få utnyttja boksamlingen utan att vidare berätta om anledningen ber han dem betala en avgift på 15 sm per man och dag. Om de däremot presenterar sina misstankar ger han dem fri tillgång till boksamlingen och assistans i form av den präst som är ansvarig för ordningen bland bokrullarna. Pirocton själv känner till att Vicotnik kom till Nidland år 468 och att Reningen skulle ske om "ett dussin dussin" år, d. v. s. år 612.

Anyaktemplets bokrullar

Beroende på hur RPna gått tillväga när de skaffat sig tillgång till boksamlingen får de olika svårt att hitta informationen. Om de forskar på egen hand slår du varje dag ett Normalt INT-slag för varje person i gruppen som kan läsa det språk som rullen är skriven på. Om differensvärdet överstiger den siffra som står framför rubrikerna så lyckas man finna informationen.

Om RPna har hjälp av bokrulle-prästen (han heter Bhûl-ten) så hittar de all information de söker på en enda dag. Bhûl-ten kan med 99% säkerhet säga att Kharmans guldmynt är nidländska, men han kan inte tyda texten runt kanten.

(1) — Utdrag ur 'Profetior och premonitioner' av Andres Halffot

[Skrivet på kejserlig jori (Bhûl-ten kan översätta)] *"Den kanske intressantaste av alla profetior från Österländerna som blivit känd i våra trakter är den som Ärketrollmannen från Akrogal uttalade för inte många år sedan, men som redan hunnit bli känd bland många lärde av idag. Jag har fått denna version av en exil-hynsolger, och det är förmodligen den enda kompletta version som finns:*

Det skall komma en tid
Då Ereb skall renas
Ty vet att jag är Ärketrollmannen från Akrogal
Och att jag skall rena världen!
Om ett dussin dussin år skall jag svepa över hela Ereb
Och sprida upplysning och renhet till dess folk."

(4) — Utdrag ur 'Akrogal, en annorlunda kontinent' av Cator Fidul

[Skrivet på hynsolgiska] *"Akrogalierna äro ett förunderligt folk; förutom att de tala tungor som äro vitt skilda från våra erebska, tälja de tidens gång på annat vis. I stället för att räkna 365 solvarv på vart år, byter de år var gång solen passerat 368 gånger över himlen."*

SL: Att året är tre dagar längre gör att det endast har förflutit knappt 143 år i Nidland när det i Ereb har gått 144 år. Detta betyder att den Nidländska reningen mycket väl kan vara i antågande inom en inte alltför avlägsen framtid.

(6) — Utdrag ur 'Mitt liv som dvärg' av Findar Tekel

[Skrivet på hynsolgiska] *"En dag under min vistelse hos dvärgarna följde jag med en patrull på en tur i det mycket ogästvänliga landet Nidland. Vi tog oss genom Grynnerbergens oländiga terräng anförda av en av de mer erfarna dvärgarna. Det var ingen större svårighet att undvika de nidländska patruller som fanns i området. Målet för vår tur var en plats som dvärgarna kallade Helvetesfortet och när jag såg det hade jag inte svårt att förstå varför det fått sitt namn. Vi hade stannat till på ett klippkrön och blickade ned i en dal i vilken jag såg något av de mest fruktansvärda jag någonsin sett under hela min livstid. Det som fyllde dalen var en gigantisk svart borg. Överallt kunde man höra plågade skrik och monstruösa rytanden som blandades med varandra till ett slags plågosång. Och synerna var inte bättre. På fortets inre gård såg jag legioner av svartklädda soldater som högg och stack eller på andra sätt berövade såväl djur som människor deras liv som stridsträning. Murarna var krönta med de döda djur- och människokropparna. När vi sedan återvände till Tarat-khôn fick jag berättat för mig vad det var för plats — en av ondskans yttersta boningar, en helvetets förgård, där Mörkermagin härskar."*

SL: Stycket är till för att ge spelarna en vink om var RPna bör slå till för att kunna påverka Reningen.

GUBBEN OTHO

'Gubben Otho' bor i hus 32 i södra delen av staden. Han är närmare 60 år gammal, vilket är en aktningsvärd ålder i det krigshärjade Hynsolge. Han är vithårig och kutryggig



och går stödd på en gammal käpp. Han är kraftigt senil, skakar hela tiden. Hans sjuttonåriga dotterdotter sköter om honom och tycker inte om att RPna stör honom.

"— Jo, jag har faktiskt sett Den stora Muren från insidan en gång i min ungdom. Det var jag och gamle Ehrman Vandraren som lyckades ta oss in, helt av misstag, det svär jag vid Bolgove! Låt mig se, vi gick under muren någonstans, men jag kommer inte ihåg var... Ni skulle ha kommit för fem år sedan, då mitt minne var ogrumlat av öl och ålder. Fråga Ehrman, han kanske minns."

Otho har dock ingen som helst aning om vad Ehrman sysslar med nuförtiden. De sågs senast för sju år sedan i Berendien.

OBS! Om RPna redan varit i Anyak-templet och missat någonting där, måste du ge dem lite hjälp på traven med den information som de missat. Otho är ett ypperligt tillfälle för detta...

TEGAN GYLLENKEDJA

Köpmannen Tegan Gyllenkedja importerar allsköns varor från större delen av Ereb och säljer det här i sin affär. Här kan man även finna mycket udda saker.

"Jo, visst har jag haft en del akrogaliska saker här i min butik. Förra året träffade jag två herrar i Fervidun och köpte tre svartbruna mjuksvinspälsar som gick åt direkt, samt den här boken. Vacker, va? Annars köper jag huvudsakligen mina pälsverk av Ehrman Wall."

Tegan kan ge en hyfsad vägbeskrivning till den dalgång där Ehrman brukar hålla till. Han har dessutom en bok som han tror att RPna kan vara intresserade av. Han köpte den av de akrogaliska handelsmännen för det vackra skinnbandets skull.

Utdrag ur 'Uppror' av okänd författare

[Skrivet på den utdöda dialekten östhynsolgiska, med översättning till hynsolgiska i marginalen] *"A te fac pek danka Vic-taarit kaca Cot ul Niki. Od gekan pe olo tak a netacan."* Översättning: *"Och det var året innan Ärkeprästen förtrollade alla män. Ett sista år utan förtryck och tyranni."*

SL: Om någon av RPna lyckas med ett Svårt INT-slag kan han med hjälp av bokens text tyda texten på Kharmans mynt. Han inser även att 'Vicotnik' betyder 'Ärketrollmannen' på östhynsolgiska (som ligger till grund för nidländskan). Om slaget misslyckas förstår han ingenting. Boken kostar 460 gm.

RÅDHUSET

Detta är Bedorums största byggnad och härifrån styrs Mergilia. Undervåningen är byggd i gråsten men de två övre våningarna är helt i trä. Precis innanför ingången finns en liten skinntorr åldring bakom en liten skrivpulpet i ek. Han kan endast meddela att rådhuset är stängt för allmänheten, eftersom det för närvarande inte finns några rådsmän förutom han själv i huset (han heter Ulbar); de andra fem är hos kungen och Bedorums vaktchef (finns i borgen) styr staden till de återvänder. Om RPna förklarar hela situationen ser notarien lätt skrämd ut men säger att han tyvärr inte kan hjälpa till annat än med möjligtvis ett mindre penninglån (500 sm, RPna får skriva på en skuldsedel till Kungen). Han kan dock upplysa om att en svårartad pest för tillfället härjar i Krun och att gränsen mellan Cereval och Nidland är den som är allra hårdast bevakad från den nidländska sidan. Gränsen mot Hynsolge lär inte vara särskilt hårt bevakad, eftersom nidlänningarna anser att Hynsolge har alltför stora inre problem för att utgöra något hot mot Nidland.

Om RPna talar om att uppsöka vaktchefen för att få militär hjälp suckar Ulbar och säger: *"Ack ja, en gång hade ni kunnat få 10.000 soldater av Kungen för att tåga mot Nidland, men i dag skall ni skatta er lyckliga om ni kan få 10. Silversporre har nämligen ytterst stränga order från Kungen personligen att de soldater som är garnison här inte under några omständigheter får lämna staden. Den vägen är nog tyvärr stängd..."*

Om inte RPna funderar på det själva så föreslår Ulbar att det vore av mycket stor nytta för Kungen om RPna kunde försöka ta sig in i Nidland och skaffa bevis för sin teori och kanske även mer konkret information om truppantal, stridsberedskap, o. s. v. Han betonar att det för närvarande är fullständigt omöjligt att få någon hjälp av Kungen (*"Förr ser vi troll solbada!"*)

"Om Ni skall drista Er in i Nidland har Ni alla mina lyckönskningar! Att ta sig in med dvärgarnas hjälp skulle kunna vara en idé, men tänk på att dvärgarna inte är våra allra bästa vänner sedan baron Pariklias Måånsköld anföll en av deras städer för tre år sedan."

Om RPna nämner Ehrman Wall så utbrister han: *"Jag mitt dumma nöt! Att jag inte tänkte på honom! Jo, Ehrman har god kontakt med dvärgarna och kan säkert vara till stor hjälp. Han är dock ganska egensinnig och brukar ta bra betalt för att hjälpa främlingar."*

Slutligen ber han RPna återvända så fort de vet någonting mer som kan vara intresse för Kungen.

AVRESAN

EFTER SINA EFTERFORSKNINGAR i Bedorum har rollpersonerna troligtvis beslutat sig för att uppsöka Ehrman Wall, den guide som de blivit rekommenderad. Av Tegan Gyllenkedja har de fått en ganska bra vägbeskrivning och ifall SL så önskar kan han även ha gjort en enkel kartskiss. Om inte vägbeskrivningen räcker till är det inga större svårigheter att i kringliggande byar och gårdar fråga sig fram och på så sätt hitta fram till den dal på det hynsolgiska höglandet, två och en halv dagsmarsch från Bedorum, i vilken Ehrman har sin stuga.

DALEN

Överblick: Nere i den lilla dalen ligger en timmerstuga vars tak är täckt av torv. Upp ur skorstenen på husets västra sida ringlar sig en rökstrimma upp mot himlen. En liten bit öster om stugan ligger ett litet hus och norr om stugan kan man ana en upphöjning i vilken det syns en dörr. Dalens insidor är täckta med rikligt med gräs och mindre buskar. I den östra delen av dalen växer ett flertal större lövträd som tillsammans utgör en dunge.

A: Stugan

Stugan har två rum, ett stort och ett litet. I det stora rummet finns ett bord och tre stolar, en öppen spis, en hylla i vilken det står kokkärl och tallrikar. På väggarna hänger några troféer: ett björnhuvud, en orchisk kroksabel och en souvenir från dvärgarna, en ansiktsmask i mithril. På golvet ligger djurfällar som mattor. I det lilla rummet, vilket är Ehrmans sovrum, finns det en säng och ett litet bord. På det lilla bordet står ett vaxljus i en ljusstake av trä. Om man letar kan man hitta en lös golvsektion (50 x 50 cm). Under den finns ett litet utrymme i vilket det står en kista. Kistan innehåller Ehrmans besparingar, sammanlagt 105 km, 64 sm och 21 gm samt tre stycken halvädelstenar värda 30 sm styck och två mithriltackor à 200 gram. Kistan är låst med ett hänglås (–10 på Dyrka upp lås).

B: Avträde

C: Jordkällare

D: Dunge

En dunge i vilken Ehrman har sina redskap för att spänna upp hudar och liknande från djur han infångat.

MOTTAGANDET

Ehrman tar emot rollpersonerna på ett trevligt sätt, utan att vara överdrivet vänlig. När de förklarar för honom att de vill ta sig in i Nidland och att de vill ha honom som guide vägrar han. Han förklarar för dem att bara dårar ger sig in i Nidland frivilligt. Ifall rollpersonerna envisas och erbjuder honom en stor summa pengar (minst 600 sm) åtar han sig trots allt uppdraget. Ett villkor finns dock, han skall inte själv vara tvungen att följa med in i Nidland, utan han skall bara ta rollpersonerna dit. Om rollpersonerna har presenterat situationen (d. v. s. berättat om anledningen till att de vill in i Nidland) innan diskussionen inleds ställer han givetvis upp, dock mot hyfsad betalning (≈200 sm, kan möjligtvis prutas ned ännu mer…).

Ehrman föreslår att de skall ta vägen genom Tarat-khôn, dvärgarnas rike, vilket sträcker sig under Grynnerbergen och även under den Stora muren. På så sätt kan de ta sig in i Nidland utan att upptäckas. Avresan kan göras på morgonen dagen efter rollpersonernas ankomst. Han råder dem att ta med facklor samt att lämna hästarna i hans dalgång, där det finns gott om friskt gräs.

MÖTEN

UNDER ÄVENTYRETS GÅNG kommer rollpersonerna att färdas genom fyra skilda områden, Mergilias landsbygd, Hyllmarskogen, Grynnerbergen och Nidland. Vad som kan tänkas inträffa i dessa områden beskrivs nedan. SL kan givetvis fritt ta bort olämpliga och lägga till lämpligare möten efter eget tycke. RPnas strapatser i Nidland beskrivs senare i äventyret.

MERGILIAS LANDSBYGD

På väg till Ehrmans stuga inträffar inga direkta, viktiga möten. Däremot är det mycket bra om SL ingående beskriver den skövlade landsbygden för spelarna så att de inser att inbördeskriget går hårt åt landet.

Förutom lokalbefolkningen är kurirer, små band av arbetslösa legosoldater, enstaka handelsmän, vagnar med hemlösa, flyttande familjer, tiggare, hemlösa änkor och föräldralösa barn exempel på vad RPna kan stöta på.

HYLLMARSKOGEN

Hyllmarskogen har ett oerhört rikt djurliv. Detta är ypperliga jaktmarker om rollpersonerna vill öka på sitt förråd av färdkost lite. Den del av skogen som vägen löper genom är

ljus och har normalt ganska lummig undervegetation, även om skogen på grund av årstiden är helt kal.

Ett mindre band rövare har sitt läger i Hyllmarskogen. Det finns flera sätt på vilka rollpersonerna kan komma i kontakt med rövarna. Antingen kan de själva bli överfallna, eller så kan de träffa på en person som blivit bestulen på samtliga ägodelar av rövarna och ber rollpersonerna att hjälpa honom/henne att återfå sina saker. Ett möte med rövare kan, efter det att rövarna besegrats eller skingrats, resultera i att RPna hittar pengar eller användbara föremål; att ryktet om deras goda gärningar når dvärgarna eller Ehrman, eller kanske att de får sällskap av en användbar SLP.

Mötet med Talyros

Mötet med alvprinsen Talyros i Hyllmarskogen är obligatoriskt för äventyrets fortsättning. Här får RPna en ypperlig chans att skaffa sig den mäktigaste bundsförvant de kan drömma om, vilket dessutom är väsentligt för att de så småningom skall överleva slutstriden.

När RPna färdas genom Hyllmarskogen hör de plötsligt vapenskrammel, skrik och tjut en bit bort. När de kommer närmare kan de se en kortvuxen med kraftigt byggd alv med ett silverne pannband som står mitt i en glänta med en långbåge. Han lägger upp sin sista pil på strängen och sätter den utan att sikta mitt i strupen på en av de femton svartalfer som springer mot honom från andra sidan gläntan. En bit bort halvligger en pegas med tre pilar genom ena vingen. Han verkar ha stora smärtor. Alven drar sitt kortsvärd och ställer sig i utgångsställning för att försvara sig mot den stora övermakten.

Nu är det dags för RPna att ingripa, om inte annat så får de höra en inre röst som säger *'Hjälp min herre, han är i svår nöd och kommer att löna er rikligt!'* Rösten kommer från pegasen, och när de tittar dit så kan de se hans bönfallande blick.

När RPna gör sitt inträde på arenan så blir svartalferna lite mer tveksamma, och efter en kort strid tar de till flykten.

Alven stoppar ned sitt svärd och springer bort till pegasen och säger över axeln till RPna *"Ni skall ha alla världars tack för hjälpen! Ursäkta mig några få ögonblick..."* Han drar ut pilarna och lägger sin hand över såren, som omedelbart läker ihop.

"Mitt namn är Talyros, son av Konung Pargal av Landori. Jag antar att ni räddade livet på mig och min springare, Enulisor. Jag är er stort tack skyldig!"

Talyros kan hela alla RPnas eventuella sår och ger dem dessutom varsin liten gåva: varsitt torkat bär från alvglasbjörken. Han säger att 'för alver smakar de bara gott och är mycket nyttiga, men för människor och annat folk så skänker de dessutom förmågan att se i mörker i flera timmar'. Talyros lovar dessutom att bistå dem om de någon gång behöver hjälp:

"Enulisor kan höra ert nödrop på sex dagsmarschers avstånd. Kalla, och ni skall bli hämtade av honom och hans fränder. Jag kan läsa i era öden att ni inom kort kommer att råka ut för stora faror, och när nöden är som störst skall vi hörsamma er kallelse! Farväl, mina fränder, vi kommer att ses igen!"

Därpå stiger Talyros upp på sin pegas och de svingar sig upp i skyn.

Om RPna plundrar de döda svartalferna (tolv stycken med varsin pil klockrent genom struphuvudet) så hittar de 27 km, 13 sm, 5 gm samt juveler till ett värde av 41 gm.

GRYNNERBERGEN

Möten

1. Svartfolk

Rollpersonerna stöter på en patrull svartfolk (orcher, svartalfer, resar, troll eller svartnissar). Dessa kan antingen vara ute på jakt, plundring eller en vaktrunda. Eventuellt kan de leda RPna till Ghan-toth. Om de tar någon av svartfolken tillfånga kan det hända att han avslöjar att Ghan-toth också sträcker sig in i Nidland.

2. Dvärgar

En patrull dvärgar stöter ihop med rollpersonerna. Om mötet sker i närheten av dvärgarnas grottor är det möjligt att dvärgarna anser att rollpersonerna skall hålla sig borta då det är dvärgarnas område.

3. Oraklet (obligatoriskt möte)

Under rollpersonernas färd genom Grynnerbergen bryter ut våldsamt oväder ut. Regnet piskar ner och det blåser mycket kraftigt. Förklara för spelarna att de verkligen känner sig genomruttna efter bara några minuter; dyngsura in på bara skinnet, frusna och snuviga.

När ovädret har pågått i några minuter hittar rollpersonerna en grotta att söka skydd i. Om RPna inte frivilligt vill söka skydd i grottan, så tvinga in dem. De kan helt enkelt inte motstås grotans mystiska dragningskraft. När de kommer in i grottan, vilken snarare visar sig vara en gång, kan de se ett svagt ljusskken längre in och dessutom kan de



känna en svag röklukt. När de fortsätter in i gången kommer de in i ett litet rum i vilket en humanoid varelse sitter inlindad i djurhudar på golvet. Figuren tittar mot rollpersonerna men de kan inte se dess ansikte då det är täckt av en mask i skinn. Samtidigt som den tittar upp tar den till orda:

"Välkomna, Ni utvalda, Ni har varit väntade länge! Ni har ett tungt ok på edra axlar, men om ni någonsin tvivlar, vet, att ni har styrka och möjlighet att klara er uppgift. Förhasta er aldrig, och träd inte in i det okända förrän allt annat hopp är ute! Då kan sökandet vara över. Hör profetian från tiden innan människors och alvers ankomst:

'En dag skall en Rening komma
Då Bestraffaren
Genom ovetandes ankomst
Till Dödens hemvist
Ger de Renande kraft'
Lägg dessa ord på minnet!"

När figuren yttrat dessa ord lyses han upp i ett kraftigt ljussken och verkar försvinna spårlöst i tomma intet. Kvar blir bara profetian, som i eldskrift hänger kvar i luften och etsar sig fast i RPnas minnen.

TARAT-KHÔN — DVÄRGARNAS RIKE

TARAT-KHÔN ÄR NAMNET på ett av de dvärgriken som ligger i Grynnerbergen. Det sträcker sig ända in i Nidland, under den nidländska muren. Tarat-khôn består Konrith-thar, huvudstaden, och fem stycken mindre städer. En av de mindre städerna, Ghan-toth, har övergivits och bebos numera av svartfolk. Städer binds samman av ett flertal tunnlar som går under bergen. Så gott som alla dvärgar sysslar med krigaryrket eller ägnar sig åt malmutvinning. Större delen av dvärgriket är ointressant för äventyret, men en del, den norra porten, beskrivs nedan i detalj då det är sannolikt att att rollpersonerna försöker ta sig igenom den vägen.

RIKETS PORTAR STÄNGS

Den hynsolgiske adelsmannen Paraklias Måånsköld gjorde år 609 ett anfall mot Tarat-khôn för att tillskansa sig vapen och järnmalm. Det misslyckades men som resultat slutade dvärgarna att sälja malm och vapen till omvärlden. Detta retade Vicotnik, som varit deras störste kund, och av rädsla för honom och övriga världen stängde dvärgarna sina portar, men behöll den norra porten som en kommunikationsmöjlighet med de vänner man hade. Ett resultat blev att Vicotnik hjälpte en svartfolksstam att kolonisera dvärgarnas gamla gruvor, för att kunna förse honom med vapen och malm.

DEN NORRA PORTEN

Tarat-khôns norra port består, förutom själva porten och försvarsanordningarna, av en mindre dvärgbosättning, vanligen helt enkelt benämnd norra porten (Ghan-meth). Norra portens väktare bär alltid vita vapenrockar med en fyruddig, ljusblå stjärna på bröstet. Under den 'norra' udden (den som pekar uppåt) finns en svart halvcirkel som skall symbolisera själva porten. I den norra portens garnison ingår normalt femtio krigare, men som en följd av att portarna är stängda och den enda öppna vägen vetter mot det splittrade Hynsolge så är vaktstyrkan för tillfället bara en tredjedel av den normala (15 krigare plus kommendanten och hans fyra man starka livvakt). Garnisonens fasta utrustning utgörs av norra portens vapen (svarta dubbelyxor med norra portens vapen på eggarna), armborst, koniska hjälmar med nässkydd och ögonbågar samt skinande, knälånga ringbrynjor. Hjälmarna är av polerad metall med rikliga mässingsornament längs kanterna. Garnisonen står under befäl av kommendanten som dessutom är överste portväktare. För närvarande är Gidmir Hållfaste kommendant.

PORTEN

Överblick utifrån: En parti av bergsväggen utgörs av en tre meter hög och tre meter bred slät yta. Runt omkring övergår bergsväggen till en något skrovligare yta. Det växer lite mindre buskar och träd runt omkring.

SL: Detta är porten. Den öppnas om någon på dvärgiska säger *"Öppna dig, port till dvärgars hemvist"*. Alla försök att med våld öppna dörren är dömda att misslyckas. Besvärjelsen ÖPPNA fungerar inte på porten. JORDVÄG fungerar inte heller då jorden har för hög järnhalt.

Rollpersonerna leds hit av Ehrman Wall som sedan tidigare känner till ingången till dvärgarnas boning. Med hans hjälp kommer de in i entréhallen (1) där de omedelbart blir anropade av en röst (kommer från 2a) som frågar efter deras ärende, först på dvärgiska och sedan, om rollpersonerna inte förstår, på jori. En svag klockklang hörs också långt inifrån berget; portarna stängs och tre stridsberedda dvärgar kommer fram bakom RPna (från 2b).

Om rollpersonerna presenterar sin önskan om att få passera genom dvärgarnas rike ber rösten dem att vänta och efter fem minuter kommer 10 stycken dvärgar ut genom dörren från (3) som stängs efter dem. Rollpersonerna förses med ögonbindlar och får lämna ifrån sig sina vapen. De förs sedan in till stora salen (6) där de får möta Gidmir. Var gärna överväldigande i dina beskrivningar av porten, salen och dvärgarna och deras rustningar för att inge respekt. Oavsett vad rollpersonerna lägger fram för anledningar för att få passera genom Tarat-khôn kommer Gidmir att svara:

"Människor har redan gjort ont nog med sin girighet (se historiken). *Vi har ingen anledning att erbjuda er ytterligare en möjlighet till onda dåd. Lämna vårt rike omedelbart så skall intet ont hända er. Vakter, för ut dem!"* När de orden uttalats förser vakterna åter rollpersonerna med ögonbindlar och för ut dem.

Om RPna försöker slå sig igenom den norra porten med våld så kommer Gidmir att skrika 'Det är lönlöst, Ni kommer aldrig igenom!', varpå han själv hugger in med liv och lust. Om RPna skulle lyckas besegra alla dvärgar (de slåss till döden, oavsett oddsen) så kommer de att finna att deras kamp varit lönlös; de kan omöjligt komma igenom porten in till rum 14, som leder vidare in i Tarat-khôn.

1. Entré

Överblick: Direkt innanför porten öppnar sig ett tre meter högt och 3 x 3 meter stort utrymme. Innanför denna öppnar sig en lång, vidsträckt sal med mycket högt tak. Längs båda långväggarna finns, ungefär två meter upp på väggen, åtta statyer föreställande dvärgkrigare iklädda lång ringbrynja, hjälm och med båda händerna hållande en tvåhandsyxa. I salens bortre ände leder en bred trappa uppåt, på båda sidor om den står en pelare som sträcker sig från golvet till taket. Under den bortersta statyn i varje rad finns en drygt femtio centimeter djup nisch med en inskription bredvid.

SL: I 1a finns en dold dörr (–10 på Finna dolda ting) som leder till korridor 2b. Den är omöjlig att öppna utifrån (se 'Porten' ovan). Bredvid de bortersta statyerna i salen finns ett tre gånger tre centimeter stort område som kan tryckas in och då fälls trappan (se 2) ner. Inskriptionen bredvid utrymmet under statyerna är på dvärgiska och betyder "Besökare, lämna dina vapen att vila".

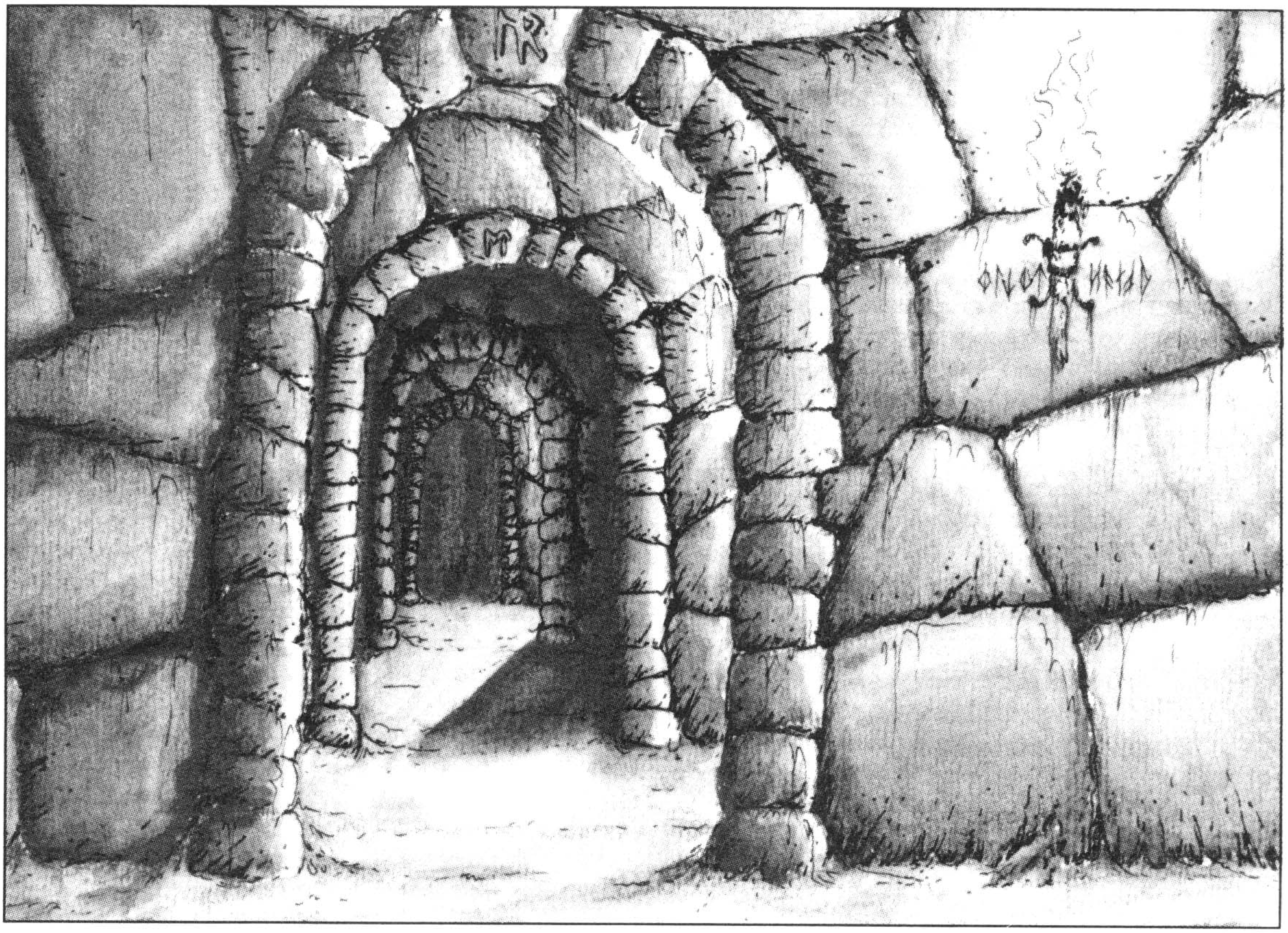
2 a-b Korridorer

Överblick: En lång korridor med åtta nischer i ena väggen. Väggen i den innersta nischen är trappstegsräfflad.

SL: På varje nischs högra vägg finns en spak som när man drar den nedåt utlöser en mekanism som gör att statyn utanför nischen åker in i ett hålrum bredvid nischen. Detta lämnar öppen skottvinkel ut i entréhallen. Om samma sak görs i den innersta nischen fälls i stället statyn ner och statyns baksida blir en trappa som leder ner i entréhallen. Om spakarna förs tillbaka i sitt tidigare läge åker statyerna tillbaka till ursprungsläget. Från 2b går en liten bakväg till 1a som bara kan öppnas inifrån. Via denna brukar dvärgarna ta sig runt för att anfalla inkräktare i entrésalen (1) i ryggen.

3. Trappan

Överblick: En cirka sjuttio meter lång och tre meter bred gång som sluttar svagt uppåt. På högra halvan av gången är breda trappsteg uthuggna. Efter ungefär femtio meter delar sig trappan i två grenar; den vänstra har helt slätt golv medan trappstegen fortsätter i den högra. Bägge gångarna slutar i en stor stendörr med statyer av dvärgkrigare på vardera sidan. Mitt på bägge dörrarna finns ett hål ur vilket det hänger en kedja med ett handtag i änden.



SL: Om man drar i kedjan ringer en klocka inifrån. En av de fem vakterna nere vid porten har nycklarna till bägge dessa portar, som är omöjliga att öppna utifrån utan nycklar (se 'Porten' ovan).

4. Brunnen

Överblick: Belägen mellan fyra pelare på en liten upphöjning ligger den brunn som förser bosättningen med vatten.

SL: 140 m djup. Mycket gott, iskallt, klart vatten. I salen som omger brunnen brukar dvärgarna öva sig i strid.

5. Fängelset

Överblick: Ett litet rum med två stolar och ett bord. I rummet finns dörrar till fem stycken celler, försedda med gallerdörrar.

SL: För tillfället finns varken fångar eller fångvakter, men om RPna är för aggressiva så placeras de här tillsammans med två fångvaktare.

6. Stora salen

Överblick: En ganska stor sal med valvbågar i taket och svart-röda golvplattor i åtta-kantigt mönster. I bortre delen av salen syns ett slags tron som står på ett podium.

SL: Ett slags audienssal som används för att ta emot gäster. Hit förs rollpersonerna för att träffa Gidmir Hållfaste.

7. Bostäder

Överblick: Rummet innehåller ett bord och fyra stolar. En enkel trädörr leder in till en sovkammare med två våningssängar. Det är god ordning i rummen, som har murade stenväggar mellan sig.

SL: I dessa femton fyramannarum bor de dvärgar som normalt försvarar porten, men för närvarande är de som sagt endast 14 stycken (2 stycken i sju rum). Deras personliga tillhörigheter står att finna i två kistor som står under sängen. Kistorna är låsta (SG 10).

8 a-c. Livvaktens rum

Överblick: Yttre rummet (8a) innehåller ett bord med fyra stolar, två små byråer, två skåp samt en stor kista. Dörrar leder till stora salen (6), sovkammaren (8b), samt kommendantens rum (9). I sovkammaren finns fyra sängar och en bastant, järnbeslagen ekdörr som leder in till ett förråd (8c).

SL: Här bor kommendantens fyra man starka personliga livvakt. Dessa bär förutom den vanliga munderingen även ett skäggnät (dvärgars motsvarighet till hårnät) av fina silvertrådar. Förrådet innehåller ceremoniell utrustning, t. ex. hillebarder, stora ljusstakar av guld och ädelsilver, akrogaliska kamelhårsmattor, etc. Förrådet är låst med ett svårt (–15 på Dyrka lås) lås. Dörren till kommendantens rum har inget lås.

9 a-e. Kommendantens rum

Överblick: I arbetsrummet (9a)står ett skrivbord med tillhörande stol, tre stora kistor samt bänkar längs väggarna. På väggarna hänger vackra gobelänger föreställande scener ur kriget mot Krun. En dörr leder in i stora salen (6), och en annan dörr leder till de inre rummen (9b).

En ganska bred säng tar tillsammans med en byrå och en stol upp större delen av sovrummet (9e). Ett litet förråd (9c) och ett privat avträde (vattenklosett, 9d) finns också.

10. Verkstad

Överblick: I inre änden av rummet syns en stor ugn. Framför ugnen står ett stort städ. Det finns ett flertal bord och bänkar på vilka det ligger ett flertal mer eller mindre funktionsdugliga föremål. En stendörr leder in till ett förråd (10b).

SL: Här repareras trasiga föremål. Just nu kan man hitta en trasig ringbrynja (abs 4), två stridsyxor med avbrutna skaft och trubbig egg och en hjälm som saknar nässkydd. I förrådet ligger främst rostiga järntackor, metallskrot, spill, några vattenbunkar, trasiga verktyg, stora rullar med läderremmar och byttor med metallspännen (somliga i silver), burkarmed nitar, etc.

11. Förråd

Överblick: Ett rum till större delen fyllt med bråte.

SL: Här finns allt möjligt som kan tänkas behövas i en vaktpostering. Exempelvis stolar, matkärl, rep, hackor, spadar, lastnät, några träplankor, verktyg och burkar med spikar, osv. Det finns även två arbalester monterade på stativ.

12. Köket

Överblick: En stor spis finns i bortre högra hörnet. På vänstra väggen hänger kittlar, stora förskärare och köttyxor. I mitten av rummet står ett bord på vilket det står några kastruller. Under bordet finns det ett lågt skåp. Till vänster finns en dörr.

SL: Inget speciellt.

13. Matförråd

Överblick: Större delen av rummen är fyllda med lerkrukor och stengods staplade på hyllor som går ända upp till taket. På golvet i mitten av förråden står säckar och tunnor med öl och spannmål.

SL: Krukorna, säckarna och tunnorna innehåller öl, saltat kött, spannmål, mjöl, en del torkad frukt och torkade grönsaker, starkt doftande ostar, sylter, inlagd eller torkad fisk, etc.

14. Den inre porten

Denna inre port leder till en gång som leder vidare till de övriga städerna. Hit lär dock aldrig rollpersonerna komma. Gidmir bär själv den två decimeter långa nyckeln i ädelsilver i sitt bälte. Den nyckeln leder till de yttre portarna till rum 14; nyckeln till gången finns gömd under en av golvplattorna i rum 14 (–15 på Finna dolda ting). Såväl de inre som de yttre dubbeldörrarna är smidda i kopparornamenterat stål och påverkas inte av ÖPPNA. JORDVÄG fungerar inte heller i dörrarnas närhet. Förutom den gömda nyckeln krävs att man yttrar rätt lösenord för att kunna komma in. Gidmir är den ende som kan detta ord, och han dör hellre tusen smärtsamma dödar än avslöjar det. RPna *skall* inte kunna komma in här, så även om de

försöker läsa Gidmirs tankar så kommer de aldrig att kunna hitta lösenordet.

ETT NYTT HOPP

Rollpersonerna är troligtvis inte alltför lyckliga över att ha misslyckats att ta sig genom dvärgriket. Om RPna varit väldigt övertygande kan du låta Gidmir föreslå att de kan försöka ta sig igenom Ghan-toth, den övergivna dvärgstaden lite längre söderut. Annars kommer Ehrman med förslaget. Varken Gidmir eller Ehrman har dock själv varit inne i grottorna och de är inte helt säkra på om de leder hela vägen in i Nidland, men det är alltid värt ett försök. Om rollpersonerna anser detsamma ger de sig av söderut omedelbart.

SL: De grottor som föreslagits är de grottor som numera bebos av en svartfolksstam. Varken Ehrman eller Gidmir vet dock om detta.

GHAN-TOTH — DEN ÖVERGIVNA DVÄRGSTADEN

GHAN-TOTH ÄR EN gammal dvärgstad som ligger södra delarna av de centrala Grynnerbergen. Ehrman tror att man kan ta sig genom staden och in i Nidland, för att därifrån kunna ta sig vidare till Helvetesfortet. Det tar tre dagar att ta sig ned till Ghantoths portar som de hittar utan större problem (om det beror på ren tur eller Ehrmans skicklighet låter han vara osagt...). Eftersom Ehrman själv inte vet vart grottorna tar vägen så anser han att han inte kan vara till någon mer hjälp, utan säger lakoniskt att hans uppdrag är slutfört. Han kommer inte på några villkor att följa med RPna in genom portarna.

HISTORIA

Ghan-toth var en gång en stor och blomstrande dvärgstad, tredje störst av städerna i Tarat-khôn, men så började tillgångarna på god järnmalm att minska och i samband med den stora utvandringen till Nidabergen övergavs bosättningen, dock inte utan att först förseglas och mineras med diverse snillrika fällor och försvarsanordningar. Sedan spärrades och doldes alla ingångar och passager till Ghan-toth på magisk väg för att förhindra eventuella inkräktare som lyckades undvika fällorna att ta sig vidare in i riket.

Bosättningen stod orörd mycket länge, men när dvärgarna år 609 eO bröt sina kontakter med yttervärlden var Vicotnik tvungen att på något sätt få malm till vapen och Ghan-toth blev hans räddning. Achatoth, en av Vicotniks discipler, hjälpte orchledaren Gartach att lägga under sig ett antal mindre stammar av orcher, svartalfer och svartnissar. Gartach lyckades väldigt bra, eftersom han i nästan varje stam han anföll redan hade en bundsförvant som förrådde sin egen stam. Dessa förrädare fick sedan bli underhövdingar i den stora, sammanslagna stam som fick ta Ghan-toth i besittning efter det att Achatoth hade brutit den dvärgiska magi som höll portarna låsta. När sedan svartfolken genomsökte staden utlöstes ett flertal av de dvärgiska fällorna och halva staden begravdes, tillsammans med ett stort antal svartfolk. Gartach och Kosh, hans magikunnige rådgivare, desarmerade då de fällor som fanns kvar i den del av staden som hade klarat sig. Den delen av staden tog orcherna och resarna som sin boplats, medan svartalferna fick bo i gruvan. Då äventyret utspelar sig lever de där och utvinner järnmalm åt Vicotnik så att han kan fortsätta att rusta sin armé.

Specialregler: Eftersom Grynnerbergen är mycket malmrika försvåras användandet av magi. Alla besvärjelser får en effektgrad lägre än avsett, (dock minst 1) och kostar en PSY mer att lägga. Risken för snedtändning fördubblas och 2 läggs till på slaget på Snedtändningstabellen. Besvärjelsen JORDVÄG är verkningslös.

GHAN-TOTHS INVÅNARE

I Ghan-toth lever en orchstam och en svartalfstam, som lyder under orchstammen. Nedan presenteras stammarna i grova drag.

ORCHERNA

Orcherna består av 790 vuxna hannar, 470 honor och 275 yngel (orchbarn). Samtliga orcher bor i dvärgastaden, med undantag av dem som är posterade som vakter vid de båda portarna. Deras ledare heter Gartach och har under sig tolv underhövdingar. Dessa leder varsin av de gamla, mindre stammarna, som numera är decimerade till cirka 150 individer vardera (antalet varierar). Underhövdingarna och deras stammar är utplacerade runt om i olika stadsdelar. En av underhövdingarna, Yrttugh, har utsetts till Gartachs ställföreträdare och fungerar som översyningsman för stammarna samt ledare för Blå svärdets garde, vilket består av honom själv och trettio elitsoldater. Partjertopps-klanen, den starkaste och folkrikaste av stammarna, håller till i närheten av Rådsätestorget och arbetar huvudsakligen med att smida vapen av de metaller som de övriga stammarna framställer i smedjan och gruvan. Haskushdalens orcher har hand om jakten och vakthållningen

utanför staden. Kvinnoorchernas uppgift är att se efter ynglen och att arbeta med hantverk, t. ex. sömnad, vävnad och keramik.

Gartachs närmste man är magikern Kosh, som fungerar som en inte alltid helt god rådgivare. Det finns de i stammen som tycker att Gartach börjar bli för gammal och borde bytas ut, men ingen har vågat göra någonting åt saken ännu.

Tillsammans med orcherna lever en grupp på tjugotre resar. Två av dessa, Toch och Thord, fungerar som personliga livvakter åt Gartach, medan de övriga antingen ingår i Blå svärdets garde eller jobbar som förmän i gruvan. Som slavar har Gartach dessutom ett stort antal svartnissar vilka inte behandlas bättre än kackerlackor. Som hus- och riddjur hålls en flock på 32 ulvar.

Blå svärdets garde

Det Blå svärdets garde utgörs av 30 stycken av de mest erfarna, kraftfulla och intelligenta kämparna ur Gartachs stammar. De handplockas av Gartach och Yrrtugh personligen, och det anses som en mycket stor ära att få ingå i Gardet. De har alltid hög stridsberedskap och finns ständigt i närheten av Gartach, men nedlåter sig aldrig till rutinuppgifter såsom vakthållning eller patrullering. De har svurit personlig trohet till Gartach och förväntas till och med kunna kunna dräpa sina egna stamfränder på hans kommando. Gardet brukar bara användas i yttersta nödfall eller till speciella uppdrag.

Sitt namn har de fått efter Gartachs svärd (se kapitlet om SLP) och de bär även denna symbol på sina karmosinröda vapenrockar och sina svarta sköldar. De är beväpnade dels med kroksablar, dels med små kortbågar som de är mycket skickliga på att använda även från en ulvrygg. Som ytterligare tecken på sin värdighet har medlemmar i Gardet helt renrakade skallar. Innan en strid sköljer de munnen med vätska från grottbläckfisken, vilket färgar deras tänder helt kolsvarta. För närvarande ingår sex resar i Gardet, som leds av Yrrtugh.

Partjertopps-klanen

Partjertopps-klanen består av sammanlagt 220 män och kvinnor. De är mindre och klenare än de övriga stammarna men samtidigt de som är klart duktigast på hantverk och därför har Gartach, som också tillhör denna klan, beslutat att klanfränderna slipper jobba i gruvan utan i stället skall smida vapen uppe i själva staden, där dvärgarnas gamla smedjor finns kvar. De sysslar också med vakthållning och upprätthållande av ordning i själva staden. De bor i husen kring rådsätestorget.

Som klanmärke bär partjertopps-klanen tre vita örnklor som sitter ihop vid 'benet' på en framträdande plats i klädseln. Underhövdingen heter Fraslak.

Haskushdalens orcher

Haskushdalens orcher (175 st) är de minsta och smidigaste av dem som Gartach har under sig. De passar därför inte särskilt bra för det tunga arbetet i gruvan utan får i stället tjänstgöra som vaktposter, vaktpatruller och jägare. Detta är en både tråkig och farlig uppgift (ingen orch gillar att vistas utomhus längre stunder) och stämningen är därför inte särskilt god bland klanmedlemmarna. Om de ställs inför en övermakt så är det stor risk att de lägger ned sina vapen.

Haskushdals-orcherna har röda tatueringar i pannan och på underarmarna. Motiven föreställer oftast vapen eller hemska bestar, t. ex. drakar eller gripar.

Svartalferna

I några grottor inne i gruvan har en grupp svartalfer sitt hem. De är drygt 90 stycken kvinnor och män och 35 ungar. En storvuxen och listig alf vid namn Fritch leder gruppen och han respekteras av stammens medlemmar. Männen turas om att arbeta i gruvan och hålla vakt medan kvinnorna tar hand om barnen och jagar. Åtta män fungerar permanent som Fritchs personliga garde.

Tillsammans med stammen lever en flock på tio ulvar och dessutom håller man 30 svartnissar som slavar. Man hyser stor respekt för orcherna och vågar knappast ens tänka tanken att sätta sig upp emot dem.

Kontrollpatrullen

Kontrollpatrullen är en intern 'polisstyrka' bestående av sex stycken av de största orcherna ur partjertopps-klanen. Om de upptäcker 'brottslingar' så blir de arresterade och förda inför Gartach för dom. Exempel på brott är t. ex. lättja, överdrivet fylleri, slagsmål med blodvite och stöld. De patrullerar ständigt runt staden och smedjan.

ÖVERSIKTSKARTAN

1. Porten

Porten finns detaljbeskriven på karta och i text nedan. Gången som leder från porten till staden är cirka en kilometer lång. Med ungefär tjugo meters mellanrum finns det två meter höga och en meter breda nischer i vilka det tidigare stod statyer föreställande stadens hjältar. Dessa är numera försvunna och ersatta med grovt huggna statyer förställande svartfolksledarna.

2. Staden

Beskrivs nedan.

3. Smedjan

Beskrivs nedan.

4. Svartalfernas boning

Beskrivs nedan.

5. Gruvan

Beskrivs nedan.

6. Ras

Denna väg ledde tidigare upp till den numera förstörda delen av staden och var en direkt förbindelse med porten ut mot Den Stora Muren. Numera måste man ta sig genom gruvorna för att komma ut den vägen.

7. Porten mot den Stora Muren

Beskrivs nedan.

Porten

Överblick utifrån: I bergväggen framför er kan ni ana konturerna av en tre meter hög och tre meter bred port. Över portens mitt är ett stort svart kryss målat. Berget runt omkring porten är täckt av mer eller mindre förstörda reliefer förställande slingrande lindormar och mäktiga dvärgkrigare i kamp.

SL: Om man tittar noga kan man se att porten står lite på glänt och går att öppna om man sticker in ett smalt och hårt föremål och bänder upp den. Relieferna har vandaliserats av arga orcher. Korset är målat med djurblod. Det är möjligt att en eller ett par orcher finns utanför och kan se rollpersonerna nalkas och förvarna vakterna vid porten.

Inne i vaktposteringen finns alltid åtta stridsberedda orchkrigare och åtta stycken vilande (stridsberedda på 5 SR). Det räcker med ett högt skrik eller vanligt vapenskrammel för att de skall vakna. De tillhör haskushdalsklanen (se ovan) och har inte särskilt hög stridsmoral. Det är sålunda stor risk att de ger sig om det går bra för RPna.

1. Salen

Överblick: En ganska stor sal visar sig när dubbeldörren svängs upp. På höger och vänster sida, ungefär två meter från väggarna sträcker sträcker sig totalt sexton pelare upp mot det välvda taket (se kartskissen). Väggarna är täckta med reliefer föreställande dvärgar i olika situationer; arbetande i smedjan eller i gruvan, stridande, tävlande eller i rådslag. I den inre änden av salen finns en två meter hög metalldörr med ett kraftigt lås.

SL: Relieferna föreställer olika scener ur dvärgarnas stamfäders liv. Även här har orcherna varit framme och gjort sitt bästa för att förstöra det vackra som dvärgarna en gång skapade.Ett särskilt slag på Finna Dolda Ting avslöjar de skarvar som finns runt luckorna i taket (se 4a och b). Om dörren är låst (vilket den normalt inte är) har låset SG 12. Den orch som har befälet över de femton vaktorcherna har nyckeln.

2. Vaktrum

Överblick: En kort gång leder in till detta kvadratiska rum. I mitten av rummet står ett ganska stort runt bord kring vilket det står fem stolar. På bordet står ett lerkrus och sex bägare och bredvid en av bägarna ligger tre stycken tärningar. På en av stolarna ligger dessutom en läderpung, ett elddon och en lång kritpipa. I det vänstra hörnet står ett meterhögt skåp på vilket det står tre likadana krus som på bordet.

SL: Här inne sitter de vakter som inte är uppe i skyttegångarna eller sover. De roar sig oftast med att spela tärning och dricka dåligt vin eller hembränd sprit av betydligt sämre kvalitet än vinet. Kruset på bordet är halvfullt med vin. Ett av de tre krusen på skåpet innehåller sprit, de andra innehåller vin. Skåpet innehåller tallrikar, bestick och tilltugg i form av torkat råttkött och liknande.

3. Sovsal

Överblick: Ett avlångt rum med en oerhörd stank. På golvet ligger ett tjugotal halmmadrasser utspridda.

SL: Här finns nästan alltid ett antal sovande orcher eller så kan det hända att de sitter här och pysslar om sina vapen. I madrasserna har de gömt sina käraste ägodelar, 2T6 km och 1T6 sm.

4 a-b. Skyttegång

Överblick: Trappan som leder upp till detta långsmala utrymme är ganska smal. På den sida som vetter ned mot salen (1) lutar väggen lätt utåt ungefär en meter ovanför golvet. I lutningen finns det luckor med två meters mellanrum. Direkt till vänster om den trappa men kom uppför leder en annan trappa uppåt i en cirka 170 cm hög gång. Efter ungefär tre meter planar trappan ut och börjar slutta nedåt, och leder efter ytterligare tre meter ut i den andra skyttegången, vilken är identisk med den man just kom från, förutom att den är spegelvänd och saknar trappa ned.

SL: Härifrån har man utmärkta möjligheter att pricka inkräktare som tagit sig in i salen. Luckorna öppnas inåt. Här finns ständigt fyra orcher stationerade (två i varje skyttegång). Dessa har två lätta armborst var. Om de inte har blivit förvarnade på något sätt kan de börja avfyra sina armborst tre SR efter det att rollpersonerna kommit in i salen. Om de däremot är förvarnade har de redan hunnit ladda sina armborst och öppna skytteluckorna.

GHAN-TOTH — STADEN

Staden, vilken tidigare var hem åt tålmodiga dvärgar, är numera hem åt de orcher som bor i grottorna. De har bosatt sig i de bostäder som dvärgarna lämnade efter sig och som överlevde rasen (se Ghan-toths historia ovan). I staden är det ständig rörelse och det är nästan alltid någon som är på väg någonstans. I de bostäder som är bebodda finns väverier, krukmakerier och sömnadsverkstäder där honorna jobbar och smedjor där hannarna jobbar. De flesta hus, särskilt de som inte ligger intill någon aveny eller ett torg, står dock tomma.

Staden består av ett antal olika stadsdelar uppdelade av bredare 'avenyer' (10 meter breda) och torg. I dessa områden är det upp till tio meter upp till taket.

Bostäderna är aldrig byggda i mer än två våningar och går ända upp till taket. De har bastanta, murade stenväggar mellan sig och vägarna mellan husen är endast två meter breda. Tänk på att hus och vägar är gjorda efter dvärgamått och inte efter människomått. Man kan inte slåss mer än två personer i bredd.

Orcherna är inte särskilt renliga av sig utan slänger skräp och släpper avföring i obebodda hus. Stanken är fruktansvärd i hela staden och första gången man går in i ett 'skräphus' måste man klara ett normalt FYS-slag för att undvika att spy.

I stadens tak finns med ungefär fem meters mellanrum decimeterbreda schakt som på en eller annan väg leder upp till markytan, i vissa fall upp till 300 meter ovanför staden. Dagtid strålar därför dunkelt ljus ned i staden, vilket dock inte påverkar orcherna överhuvudtaget. En vanlig männis-

ka utan mörkerseende har sin synförmåga nedsatt till hälften (endast dagtid). Om det är dåligt väder ute sätter orcherna ut träbaljor för att samla upp det regnvatten som strilar ned från schakten, eftersom dvärgarnas automatiska vattenavledningssystem för länge sedan multnat sönder.

1. Raset

Detta ras förstörde större delen av Ghan-toth. Det utlöstes av oförsiktiga och nyfikna orcher.

2. Rådsätet

Beskrivs ingående nedan.

3. Brunn

Detta är den största av stadens tjugo brunnar varifrån man hämtar friskt källvatten.

4. Partjertopps-klanens kvarter

Hela denna del av staden består av smedjor som dvärgarna och orcherna har inrett. Här ligger det ligger en ständig dimma från avkylningskaren, och oväsendet från smedjornas städ överröstar det mesta. Det är mycket hett och kvalmigt här under eftermiddagar och kvällarna. Det är sålunda inte särskilt svårt för rollpersonerna att obemärkta smyga sig igenom dessa kvarter. De orcher som arbetar här har hela sin uppmärksamhet riktad mot städet. I varje smedja finns ett trettiotal närstridsvapen eller ett tusental pilspetsar eller ett tiotal rustningsdelar eller ett halvdussin ringbrynjor.

ATT TA SIG IGENOM GHAN-TOTH

RPna måste ta sig igenom i stort sett obemärkta för att ha en chans. Kommer de i strid så kommer vapenskramlet med största sannolikhet att dra till sig fler orcher och övermakten är ganska stor. Åtminstone under kvällen och natten då inga orcher finns i gruvorna. Dagtid har RPna betydligt större chans att klara sig, eftersom staden är nästan tom (endast honor och yngel samt smederna finns där) och det dessutom finns massor av tomma hus och mörka prång att gömma sig i. Som SL får du själv avgöra om RPna stöter på några orcher, men har de något slags plan och uppträder någorlunda genomtänkt borde det inte vara några större problem. Vill du lägga in strider är det bättre att du gör det nere i gruvan, där RPna kan fly och det kan bli lite spännande jakter. I själva staden är det egentligen ganska orealistiskt att RPna kan slippa undan.

I slutet av detta kapitel finns en Skattabell som du kan använda för att slumpmässigt avgöra vad RPnas fiender bär med sig för godis.

RÅDSÄTET

Allmänt: Detta var under den dvärgiska tiden stadens rådsäte. Här fattades alla beslut och här hölls rättegångarna mot dem som bröt mot stadens lagar. I en avskild del av övervåningen hade dvärgarnas khûd, (deras motsvarighet till borgmästare) och hans familj sitt hem. Det var på den tiden ett delikat inrett hus med ett stort bibliotek. Nu är det hem åt Gartach, Yrrtugh och Kosh och det enda av intresse som står att finna är Koshs laboratorium och böcker samt Gartachs och Yrrtughs vapen och rustningar, som är av mycket hög kvalitet. Huset är i två våningar men har väl tilltagna mått för dvärgar, så en normallång människa har inga problem att ta sig fram i huset.

UNDERVÅNINGEN

1. Trappan

Överblick: En drygt trettio meter bred trappa leder upp till en slags stor veranda. Trappan är oerhört skitig och man kan urskilja spår som kvarlämnats av fötter. Verandan täcks av ett tak tre meter högre upp vilket hålls upp av ett antal pelare. I mitten på trappans krön finns ett brett mellanrum mellan pelarna. Rakt fram finns fyra stora dubbeldörrar på vilka det hänger gula flaggor med röda eldsmönster på. Mellan de två mellersta dörrarna står två stycken vakter ur Blå svärdets garde.

SL: Vakterna är inte de alertaste tänkbara. Troligtvis är de påverkade av alkohol och har därför avsevärt sänkt uppfattningsförmåga. Möjligheten att de upptäcker rollpersonerna finns dock. Om så skulle ske hämtar de några av sina vaktkolleger från rum 3 och 4 för att bistå dem. Portarna är inte låsta utan det är bara att öppna dem med hjälp av de handtag som finns på varje dörr. Dessa består av en järnring som hålls hålls fast av en bepansrad näve.

2. De vördades hall

Överblick: Ett avlångt rum med två par stora dubbeldörrar som leder vidare in i huset. På ömse sidor om bägge dörrarna finns, på ungefär en meters höjd, en nisch under vilken ett antal runor finns inskrivna. I nischen sitter en varelse med knäna uppdragna mot bröstet och verkar sova. Framför nischen längst till höger ligger ett runt gråfärgat föremål, ungefär lika stort som ett salladshuvud. Åt höger och vänster finns det dörrar och i bortre högra och vänstra hörnet av rummet leder gångar in i väggen.

SL: I nischerna stod en gång statyer av de tre personer som dvärgarna respekterade och vördade mest, näst efter gudarna, Ghan-toths grundare. Nischerna är dock tomma nu på grund av orchernas framfart. Det enda som finns kvar är ett illa skadat huvud som ligger under en av nischerna. I den mellersta nischen sitter en orch och sover ruset av sig. Inskrifterna är på gryndur och kan tydas till, från vänster till höger:

”Dodrin Rättfare, en god och rättvis man”
”Kudirm Yxbite, en slagskämpe och ledare utan like”
”Khonird Kathd, en god vän och farlig fiende”

3. Vaktrum

Överblick: I mitten av det långa rummet står ett långt smalt träbord runt vilket det står ett antal stolar. Utspritt över bordet står tallrikar, muggar och kannor. Hela rummet stinker och man måste koncentrera sig för att inte börja må illa. I rummets nordvästra hörn ligger en hög med bråte. Alldeles innanför dörren i den östra väggen står ett vapenställ i vilket tre långa spjut står. I den södra väggen finns en dörr vilken står lite på glänt.

SL: Detta är ett vaktrum och här sitter oftast mellan 3 och 6 gardesorcher på vakt. Deras favoritsysselsättning är att stjälpa i sig vin och spela tärning och de brukar oftast bli mycket högljudda framåt kvällen. Högen med bråte består av ett sönderslaget skåp, tre trasiga stolar och ett krossat lerkrus. Det exakta antalet stolar som står runt bordet är 9.

4. Vaktrum

Överblick: Detta avlånga, oktagonala rum är mycket sparsamt inrett med ett runt bord och sex stolar kring det. På bordet står en tallrik, vilken sitter fast tack vare det svärd som är nedkört i bordet. I söder finns en dörr. På den bortre väggen har någon ritat en rund cirkel med två ögon och en arg mun.

SL: Även detta är ett vaktrum och här finns oftast 2-3 gardesorcher.

5. Rum

Överblick: Förutom det sönderslagna lerkrus som ligger bredvid den norra dörren så verkar rummet vara helt tomt. I den södra väggen finns en öppen dörr.

SL: Tomt, oanvänt rum utan särskilda intressanta detaljer.

6. Ulvarnas rum

Överblick: Golvet i detta korta breda rum är täckt av halvrutten halm, torkat gräs och djurspillning. Det luktar definitivt inte särskilt gott härinne. Det finns tre vägar ut ur det här rummet. Antingen den norra väggen, den södra eller den västra väggen.

SL: Detta är rummet i vilket orchernas ulvar bor. Totalt finns här ett tjugotal om inte några är ute på jakt eller spaning eller liknande.

7. Rådssalen

Överblick: Två trappor uppifrån stora dubbeldörrar leder ned till golvet i detta stora, kristallformade rum. På golvet står ett antal bänkar och stolar. På salens väggar finns det på ett flertal platser målat röda eldar på gul bakgrund. Målningarna är mycket slarvigt gjorda. Längst bort i rummet, i kristallens spets, finns ett upphöjt podium. Bakom podiet har en flagga med samma symbol som är målad på väggarna spänts upp.

SL: Detta är den gamla rådssalen. Gartach använder den, precis som dvärgarna gjorde, till att avgöra tvister och hålla tal och liknande. Man har så kallat stammöte en gång i kvartalet. Då samlas alla underhövdingarna och framför sina åsikter.

8. Matsalen

Överblick: Ett oktagonalt rum som ger ett visst kvadratiskt intryck. I rummet finns fyra stycken bord, tre långbord och ett lite mindre runt bord och kring dessa står det stolar. Det finns en dörr i den norra väggen och en öppning i den östra väggen.

SL: Här samlas alla gardesorcher och äter två gånger om dagen. Då de inte har helt perfekt bordsskick spiller de ofta och gärna. Därför har golvet en intressant beläggning.

9. Sovsal

Överblick: Runt omkring i rummet ligger totalt ett tjugotal illaluktande halmmadrasser utspridda. I rummets norra hörn står ett runt bord kring vilket det står tre stolar. På bordet står en liten tunna. Det finns en öppning i den västra väggen och en dörr i den norra.

SL: Här finns oftast de gardesorcher som inte har vakttjänstgöring. De roar sig med att dricka, spela eller sova. Om rollpersonerna kommer in hit blir det kalabalik. Det tar 5 SR för dem som sover att bli stridsberedda, efter det att de har väckts. För de andra tar det 2 SR. Tunnan på bordet innehåller sprit.

10. Trapprum

Överblick: Ett litet trekantigt rum. I rummets sydvästra hörn leder en spiraltrappa uppåt. En gång leder ut från rummet genom den södra väggen och en genom den västra.

SL: Trappan leder upp till rum 15 på övervåningen.

11. Trapprum

Överblick: I det trekantiga rummets sydöstra hörn leder en spiraltrappa uppåt. En gång leder ut från rummet genom den södra väggen och en genom den östra.

SL: Trappan leder upp till rum 19 på övervåningen. Under trappan ligger det lite stenar och plankor som gömmer ett en kvadratmeter stort utrymme där en svartnisse har sitt hem. Hans enda skatter är en hög halm och en liten filt.

12. Tomt rum

Överblick: Rummet har en underlig form men verkar i övrigt tomt. Det finns en gång som leder ut ur rummet åt norr och en dörr i den västra väggen.

SL: Absolut ingenting av intresse.

13. Förråd

Överblick: Ett underligt format rum. Vid den södra väggen står två stora skåp och framför dem, på golvet, ligger en gaffel och en tallrik, bägge gjorda i trä. I rummets nordvästra hörn står en tunna ifrån vilken det kommer en outhärdlig stank. I den östra väggen finns en dörr och i den norra väggen leder en gång ut ur rummet.

SL: I skåpen förvaras alla bestick, tallrikar, skålar och muggar som används vid måltiderna. Majoriteten är gjorda av trä men vissa är i tenn. I den illaluktande tunnan slängs alla rester. De ges sedan till svartnissarna.

14. Trapprum

Överblick: Ett trekantigt rum innehållande en trappa som leder uppåt, först en halvvåning och sedan svänger 180 grader. I utrymmet under trappan ligger en trasig stövel. Två gångar leder ut ur rummet, en åt norr och en åt väster.

SL: Om man letar i stöveln hittar man en död, halvrutten råtta.

15. Trapprum

Överblick: I detta lilla trekantiga rum finns det en trappa som leder uppåt. Trappan svänger 180° efter halva vånings-

höjden och fortsätter sedan uppåt. Det leder en gång ut ur rummet åt öster och en åt norr.

SL: Inget av intresse.

Övervåningen

1. Träningshall

Överblick: Ett långt stort rum. En knapp fjärdedel av rummet, den i nordöst, är avgränsad med ett två meter högt träskrank. Vid inhägnadens östra vägg står två stycken dockor i naturlig storlek föreställande människor uppställda framför ett träplank. På ett par ställen i rummet står träställningar med dockor av halm och säckväv upphängda. Vid södra väggens västra del står ett stort skåp. I östra och västra väggen leder trappor nedåt och i den östra finns det dessutom en dörr. I den södra väggen finns fyra dörrar.

SL: Här tränas gardesorcherna av Yrrtugh. Inhägnaden är till för att undvika skador vid träning i skytte. Skåpet är olåst med ett hänglås (SG 5). Dörren i den västra väggen är låst (SG 10). Det finns oftast ett par-tre orcher här.

2. Tortyrkammare

Överblick: Rummet är långt och smalt och har nästan helt släta väggar förutom på några enstaka ställen där tidens tand har gnagt bort små bitar. Golvet är täckt av mörka fläckar. I mitten av rummet står en sträckbänk och i rummets bortre hörn står en kraftig stol med högt ryggstöd. På väggarna hänger det kedjor. Vid den norra väggen står ett bord på vilket det ligger diverse tänger och järn.

SL: Här klämmer man fram sanningen ur inkräktare, förrädare och brottslingar. Inget utav redskapen är topptrim då tidens tand har gnagt på dem och många av dem har rostat, speciellt sträckbänken är ganska krasslig. Stolen är av den typen att man kan spänna fast en person med hjälp av kedjor för att sedan bearbeta honom på bästa tänkbara sätt.

3. Arenan

Överblick: Fyra dörrar leder in till det här sexkantiga rummet. Tre av dem, de från nord och sydväst, leder direkt upp på den läktare som är byggd runt rummet. Läktaren är ungefär två meter hög och två meter djup. Den sida som vetter in mot rummets mitt är försedd med ett en meter högt staket. Den sydöstra dörren leder direkt in på arenan.

SL: I den här arenan anordnas lite då och då underhållning för orcherna. Underhållningen brukar vara gladiatorspel mellan fångar och vilda djur. I rummets södra del finns en åskadarsektion avdelad speciellt åt Gartach. Spelen övervakas alltid av ett antal orcher beväpnade med armborst.

4. Litet rum

Överblick: Ett litet trekantigt rum. En dörr i västra väggen och en i den norra väggen.

SL: Den västra dörren är låst (SG 5).

5. Vaktrum

Överblick: I det trekantiga rummets nordöstra hörn står ett litet bord vid vilket det står tre stycken stolar. På bordet står en liten ljusstake i vilken det står ett vaxljus. Det finns en dörr åt norr och en dörr åt öster.

SL: Här finns dag och natt två stycken gardesvakter som vaktar ingången till Gartachs område. De som har vaktskift här är till skillnad från annars aldrig berusade. De vågar inte dricka eftersom de är rädda för hur Gartach ska reagera.

6. Fångvaktarens rum

Överblick: Rummet är avlångt oktagonalt sträckt i nord-sydlig riktning. I sydvästra hörnet står en pall och ett vinkrus. I den västra väggen finns en bastant dörr på vilken ett tecken, bestående av tre horisontella streck korsade på mitten av ett vertikalt streck, är målat med svart färg. I den södra väggen finns också en dörr och likaså i den östra väggen.

SL: Samtliga dörrar är låsta. Nyckeln till dörren i den södra väggen har fångvaktaren som normalt sitter på pallen och dricker vin och petar näsan. Nyckeln till den västra dörren bär alltid Kosh i en kedja runt halsen. Den västra dörrens lås har SG 25, de övriga har SG 15.

7. Koshs magilaboratorium

Överblick: När man tagit sig in genom den första dörren möts man av ytterligare en dörr helt i metall och försedd med tredubbla lås. När även den dörren passerats träder man in i ett helt svart rum. Rummet lyses upp av en eldsflamma som brinner på en piedestal. Flamman ändrar ständigt form och antar de mest fantasieggande former. Piedestalen står i rummets sydvästra hörn. På golvets mitt är en femuddig stjärna, ett pentagram, inristad och målad i röd färg. Vid väggarna står bord fyllda med kolvar, behållare, prismor och glasrör. I taket hänger en svart kub. Det finns två ytterligare dörrar i rummet, en i den sydöstra väggen och en i den nordöstra väggen.

SL: Detta rum var tidigare en del av biblioteket men tjänstgör numera som laboratorium åt Kosh. Här håller han till under de flesta av sina vakna timmar. Flamman som brinner på piedestalen är en gåva från hans läromästare. Den uppkommer på hans kommando ur en liten röd sten. Om man tar i stenen bränner man sig. I den 20 x 20 x 20 centimeter stora kuben som hänger i taket har Kosh lyckats fånga en eldsalamander. Så länge kubens förtrollning finns kan inte salamandern återvända till sitt eget plan. Förtrollningen kan brytas med besvärjelsen SKINGRA om dess effektgrad övervinner 3 på motståndstabellen. Båda dörrarna är låsta (SG 20), Kosh har nycklarna. Utrustningen är knappast användbar för en vanlig äventyrare, men en magiker kan hitta mycket intressant.

8. Förråd

Överblick: Ett rum fyllt med hyllor från golv till tak. På hyllorna står påsar, burkar, askar och lådor i mängder.

SL: Här kan man hitta väldigt mycket intressanta saker om man kan sin sak. Både magiska och icke magiska ingredienser till diverse experiment finns.

9. Meditationsrum

Överblick: Ett litet trekantigt rum med kolsvarta väggar och kolsvart golv. På golvet mitt i rummet står en stol med högt ryggstöd och armstöd, även den helt svart.

SL: Här sätter sig Kosh när han behöver meditera, ta det lugnt och tänka.

10-14. Celler

Överblick: En fruktansvärd stank fyller rummet. Rummets inredning, det lilla det har, består av en halmmadrass och en trasig pall.

SL: Hit förs rollpersonerna om de blir tillfångatagna och hit förs även de svartfolk som uppfört sig illa. I 11 sitter en orch som satte sig upp mot en underhövding och i 14 sitter en svartalf som blev påkommen med att sova av kontrollpatrullen.

15. Trapprum

Överblick: I det sydvästra hörnet av rummet finns en spiraltrappa som leder uppåt och nedåt. I övrigt verkar rummet vara tomt bortsett från det råttskelett som ligger i rummets södra del. I den norra väggen finns en dörr och det finns även en dörr i den södra och en i den östra väggen.

SL: Dörren i östra väggen är låst (SG 5). Följer man trappan uppåt kommer man upp på taket.

16. Matförråd

Överblick: I rummet står ett antal tunnor, säckar och lådor staplade på varandra. En dörr åt norr och en åt söder.

SL: Här förvaras maten. Det mesta är av mindre bra kvalitet men det finns även en del goda bitar, bara man letar tillräckligt.

17. Kök

Överblick: I rummets mitt står en stor trefot över en cirka en meter hög eldstad. Runt om i rummet står det några arbetsbänkar på vilka det det kittlar och diverse köksredskap. Det finns en dörr åt norr och en åt öster.

SL: Här lagas maten som sedan bärs ned till matsalen. Dagtid jobbar två kockar här.

18. Menageriet

Överblick: Överallt i det stora rektangulära rummet står det burar innehållande vilda djur. Man kan se en björn, ett par lodjur och några vargar. Det finns fyra dörrar ut ur rummet. Två åt öster och två åt väster.

SL: Hit tar man de djur som man under jakten lyckas fånga levande. De deltar sedan i orchernas underhållning. Burarna och samtliga dörrar är låsta (SG 10).

19. Trapprum

Överblick: I rummets sydöstra hörn kommer en trappa upp från våningen under och fortsätter upp. Rummet har tre dörrar. En av dem är i den södra väggen, en i den västra väggen och en i den norra väggen.

SL: Dörren åt väster är låst (SG 10). Via det här rummet förs djuren in till arenan i sina burar när de skall underhålla orcherna.

20. Vardagsrum

Överblick: Ett långsmalt rum. I rummets västra del står ett bord med fyra stolar kring. Intill den västra väggen står en kista och ett stort igenkorkat lerkrus. Det finns en dörr åt norr och en åt söder.

SL: Detta är gardessoldaternas vardagsrum där de sitter på kvällarna och dricker vin, spelar tärning och pratar. Kistan är låst (SG 10). Om man får upp kistan hittar man däri fyra tennbägare, en ljusstake, tre vaxljus, ett elddon, fyra bentärningar och ett trasigt tygstycke som skulle kunna vara en duk.

21. Sovrum

Överblick: Två stycken våningssängar står längs den södra väggen och en tredje längs den norra. En dörr åt norr och en åt väster.

SL: Dörren åt väster är låst (SG 10). Beroende på hur många gardesorcher som för tillfället är i rådsätet så är olika många sängar upptagna. Under de upptagna sängarna står en kista med personliga tillhörigheter.

22. Avträde

Överblick: Två hål i en planka.

SL: Gartach är något av en orchisk snobb vilket märks på detaljer som exempelvis avträdet.

23. Matsal

Överblick: I mitten av rummet står ett avlångt bord. Vid bordets norra kortände står en stor stol med armstöd och högt ryggstöd. På varje långsida står det tre stolar och vid den södra kortsidan står ytterligare en stol. Vid den västra väggen, alldeles bredvid den sydvästra dörren står en liten tvåvåningsvagn med hjul. Det finns två ytterligare dörrar. En i den västra och en i den östra väggen. Ett skåp står vid den norra väggen.

SL: Här äter Gartach alla sina måltider, oftast i sällskap med Kosh och sina två honor. I skåpet finns bestick, tallrikar och bägare i tenn samt en bordsduk i rött tyg.

24. Sovrum

Överblick: Ett sexkantigt rum. Längs den östra väggen står en lång och bred säng. Bredvid sängen står ett litet nattduksbord på vilket det står en ljusstake med ett ljus i. På väggen ovanför sängen hänger två stycken korslagda kroksablar och i det norra hörnet står en helrustning. Det finns en dörr åt sydväst och en dörr åt väster.

SL: Här tillbringar Gartach sina nätter. Under sängen står två kistor, en stor och en lite mindre. Båda kistorna är låsta (SG 10). Den lilla kistan innehåller 240 km, 105 sm och 67 gm, en liten påse med svarta stenar (värdelösa för alla utom Gartach som tror att de bringar tur), tre rävskinn och en juvelbesatt och förgylld dolk värd 450 sm. I den stora kistan förvarar Gartach sin rustning och sin kroksabel när han inte använder dem.

25. Väntans rum

Överblick: Ett rum med fyra dörrar, alla i olika väderstreck.

SL: Den nordöstra och den östra dörren är låsta (SG 10). Toch och Thord befinner sig ofta här och vaktar.

26. Mottagningsrum

Överblick: Det enda möblemang som finns i det här rummet är ett stort bord och fyra stolar. Bordet, som är avlångt, står i mitten av rummet i nord-sydlig riktning. En

av stolarna står den östra sidan av bordet och de andra tre står på den västra sidan. Det finns en dörr åt väster, en åt öster och en åt nordöst.

SL: Här tar Gartach emot besökare. Han själv sitter i stolen på den östra sidan och besökarna får sitta på den västra sidan.

27. Honornas rum

Överblick: Ett avlångt rum. På golvet ligger ett flertal halmmadrasser och djurskinn utspridda.

SL: Här bor Gartachs två honor.

29. Sovrum

Överblick: Ett ganska stort rum fyllt av en förfärlig stank. På golvet ligger högar med halvrutten och möglig halm. Det finns dörrar i öster, väster, nordväst och söder.

SL: Den södra dörren är låst (SG 25). Gartach har nyckeln. Detta är Tochs och Thords sovrum, de befinner sig nästan alltid här eller i rum 25.

30. Förråd

Överblick: Ett rum fyllt med bråte.

SL: Toch och Thord samlar samlar skräp utan någon som helst urskiljning och lagrar det här.

31. Skattkammare och vapenförråd

Överblick: Längs rummets väggar hänger armborst, sköldar, kroksablar, spjut och yxor. På golvet ligger några säckar och vid den västra väggen står tre stycken kistor.

SL: Här förvaras stammens skatter. Förutom de 10 lätta armborst med tillhörande koger med 20 skäktor, 5 medelstora sköldar, 6 kroksablar, 3 långspjut och två stridsyxor som finns innehåller dessutom säckarna fullt användbara rustningar i läder och nitläder. I kistorna finns det totalt 638 km, 724 sm, 97 gm samt pälsar och smycken värda 1.500 sm.

32. Ulvrum

Överblick: Ett rum med halm på golvet.

SL: Här bor och sover Koshs spiritus familariis.

33. Bibliotek

Överblick: Ett litet rum med hyllor på väggarna i vilka det står ett antal böcker.

SL: Totalt finns det ett drygt tjugotal böcker som behandlar elementarmagin och främst eldens element. För varje veckas studerande av böckerna, (Läsa/Skriva Svartiska och Forntunga B5 krävs), fås 5 erfarenhetspoäng på elementarmagi om FV är under 15 och man lyckas med ett INT-slag. Böckerna kan högst ge totalt 20 ep.

34. Sovrum

Överblick: Ett stort oktagonalt rum. På de svartmålade väggarna hänger skynken med mönster i gult, rött och orange. Vid södra väggen står ett stort skrivbord och framför det en stol. På skrivbordet står ett bläckhorn och bredvid det ligger en fjäderpenna. En mänsklig dödskalle med överdelen av kraniet borttaget tjänstgör som ljusstake. Det finns två dörrar ut ur rummet, en i väster och en i nordväst. Dessutom finns det en liten gång norr om den västra dörren.

SL: Detta är Koshs sovrum. Den västra dörren är låst (SG 15). Det finns ingenting av värde i rummet förutom ett antal pergament som ligger i en av skrivbordslådorna.

GHAN-TOTHS GRUVOR

I GRUVORNA är det helt kolmörkt, men de flesta orcher och svartalfer bär med sig facklor när de skall någonstans. Ständigt hörs avlägsna hammarslag från smedjan och från gruvorna. Vad som händer här nere i djupen är mycket upp till dig som spelledare; de enda obligatoriska händelserna är smedjan (man måste passera smedjan för att komma ned i gruvorna) och Ma'tho Fherengis gravvalv.

SMEDJAN

Allmänt: I smedjan pågår ständig verksamhet. Det finns alltid åtminstone ett trettiotal svartfolk sysselsatta med att arbeta med masugnen och liknande. Kontrollpatrullen passerar tre-fyra gånger per dag.

1. Masugnen

Överblick: I mitten av det stora bergrummet står en stor anordning från vilken det stiger rök. Anordningen ger i från sig ett slags glödande ljus som hjälper till att ge rummet det skymningsljus det har. Röken luktar illa och det sticker i näsan och man måste hålla för näsan och munnen för att inte nysa eller hosta. Till höger kan ni se ett stort ras. Från rummets bortre ände kommer ljudet av stål som slår mot stål. I golvet löper två par järnskenor som sedan förgrenar sig och försvinner in i varsin grottgång. I den bortre delen av rummet kan man ana två stycken gångar.

SL: Anordningen kan av en dvärg eller smed kännas igen som en masugn. Masugnen har konstruerats av svartfolken eftersom dvärgarnas egen ugn begravdes under raset. Järnspåren är till för att köra gruvvagnar på. Ljudet av stål som slås mot stål kommer ifrån smedjan (rum 2). Det är svårt att urskilja detaljer på grund av röken och om inte något larm eller liknande har gått är det troligt att orcherna inte tar någon notis om rollpersonerna om dessa smyger förbi.

2. Smedjan

Överblick: Ljudet av stål som slår mot stål överröstar nästan era tankar. Hela rummet är insvept i en tunn

rökdimma som rödfärgas av ljuset från eldhärdarna. I rummet finns det tre stycken ugnar och det eldas i samtliga. Vid varje ugn står det två eller tre personer och arbetar intensivt. Röken irriterar era ögon och luftvägar kraftigt. Bredvid varje ugn står ett par städ och en balja fylld med vatten. Varje gång någon av de arbetande kör ned det metallstycke han bearbetar i vattnet uppstår ett fräsande ljud.

SL: Här jobbar dygnet runt åtta orchiska smeder med att göra metall som orcherna uppe i staden sedan kan smida om till vapen och rustningar åt sig själva och Vicotnik. De har sin uppmärksamhet fäst på sitt arbete och märker inte om rollpersonerna sticker in sina huvuden.

3. Förråd

Överblick: Ett rum med ställningar och ställ för metalltackor.

SL: För tillfället finns här 117 järntackor.

4. Ras

Överblick: Ett mycket stort ras utgör en avspärrning i den här delen av grottan. In under raset försvinner två vagnsspår.

SL: Raset uppkom när nyfikna orcher utlöste några fällor när de undersökte den dvärgiska masugnen. Där raset nu är ledde tidigare vägar upp till andra delar av staden. Om man börjar klättra i raset är det STO% var femte stridsrunda att det rasar stenar över en. Om man misslyckas med ett SMI-kast begravs man och tar 2T10 i skada.

GRUVAN

Gruvan är ett stort virrvarr av gångar som löper genom berget. På vissa ställen löper spår för gruvvagnarna men systemet är mycket begränsat då det på många ställen blockeras av ras som har uppstått på grund av oförsiktiga svartfolk. Här och där finns bänkar uthuggna där den trötte kan koppla av från arbetet en stund.

Eftersom gruvan har varit övergiven under en lång tid har det kunnat växa till ganska mycket svamp. I gruvan finns tre sorters svampar:

Belrondsvamp: En stor gråblå svamp med lätt taggig fot. Kan användas till droger.

Gruvsopp: En drygt tio centimeter hög svamp med stor brun hatt. Den är den vanligaste av svamparna i gruvan. Mycket god att äta om den kokas, annars blir man lätt illamående och får mycket ont i magen

Tafrisvamp: Denna svamp har helt svart hatt och fot och påminner till utseendet om en stor champinjon. Den smakar utsökt men har en tendens att färga av sig (den som äter den blir svart om tungan).

Gruvan med alla sina schakt, sidogångar, transportleder och småtunnlar är alldeles för stor för att beskrivas fullständigt. Därför kan du som SL, om du inte vill rita en egen karta över hela gruvan, använda dig av nedanstående, enkla system.

Slå ett Orienteringsslag, 2T10, varje timme som RPna färdas nere i gruvan. Se i tabellen vad resultatet blir:

Orienteringsslag	Framåtskridande
<2	–5
2	–3
3–5	–2
6–9	–1
10–13	±0
14–17	+1
18–19	+2
20	+3
>20	+5

Resultatet är hur många kilometer närmare utgången man kommer. Sträckan som RPna måste färdas genom Ghantoths gruvgångar är 40 kilometer. Med maximalt flyt tar det alltså 8 timmar att ta sig igenom gruvan. Har man otur eller normal tur så kan det ta betydligt längre tid...

Om någon eller några av RPna har färdigheten Grottorientering så får de göra ett färdighetsslag varje timme, innan de slår Orienteringsslaget. Om ett eller flera av färdighetsslagen lyckas så läggs ***det högsta*** differensvärdet till på Orienteringsslaget. Om alla färdighetsslagen blir Fummel så drar man bort 10 på Orienteringsslaget. Alla dvärgar anses just i detta fall ha FV 10 i Grottorientering. Svartnissen Bartolom (se nedan) eller någon tillfångatagen orch kan också vara till hjälp.

Mötet med Bartolom

Detta är ett möte som SL kan lägga in i gruvan om han vill. När rollpersonerna befinner sig någonstans i gruvan får de höra skrik. Om de går för att se vad det är som pågår får de, när de svänger runt ett hörn, syn på en svartalf som står och misshandlar en svartnisse. Om rollpersonerna räddar svartnissen tackar denne på knagglig hynsolgiska och presenterar sig som Bartolom (se Personer/Varelser). Han bönar och ber om att få följa "de mäktiga krigarna" på deras äventyr.

SVARTALFERNAS BONINGAR

Allmänt: Svartalferna bor i några av gruvans grottor, vilka de till stor del själva huggit ut, eftersom de inte anses vara värdiga att bo tillsammans med orcherna i staden.

1. Sovsal

Överblick: En förfärlig stank slår emot er när ni kommer in i detta ganska stora grottrum. I mitten av rummet brinner en eld vilken utvecklar en mörk illaluktande rök. Spridda över hela golvet ligger ett stort antal halmmadrasser och djurfällar.

SL: Här tillbringar ett drygt tjugotal svartalfer större delen av den tid de inte arbetar. Stanken kommer från exkrementer och från elden då man inte är särskilt noga med vad man eldar med. Om man kommer hit när de inte jobbar eller sover är ljudnivån mycket hög, de skrålar och sjunger, spelar spel och slåss med varandra. Om främlingar dyker upp anfaller de i samlad trupp.

2. Sovsal

Överblick: Detta rum är identiskt med det föregående.

3. Förråd

Överblick: Rummet är till största delen fyllt med bråte av alla slag man kan tänka sig. Trasiga vagnar, stolar, bänkar och bord. Skiljt från den övriga bråten står ett flertal tunnor, säckar och lådor.

SL: Här förvaras allt möjligt. Ingången vaktas alltid av två stora och starka svartalfer ur Fritchs livvakt som skall se till att ingenting av värde stjäls. Det som förvaras i de tunnor, säckar och lådor som står skiljet från den övriga bråten är mat och dryck i form av allt möjligt skräp och starkt dåligt vin.

4. Fritchs rum

Överblick: Ett rum som är lite lyxigare inrett än de andra rummen. I rummets bortre ände står en träsäng med halmmadrass och på golvet ligger djurfällar av olika slag. Bredvid sängen står ett bord ovanpå vilket det ligger en behornad dödskalle. På väggarna hänger filtar och pälsar och ovanför sängen hänger ett björnhuvud. I rummets vänstra hörn rummets vänstra hörn står en grovt huggen stenstaty föreställande en svartalf med något för stor hjälm som håller ett svärd i vänstra handen.

SL: Här bor svartalfernas ledare Fritch. Ingången vaktas alltid av två svartalfer ur Fritchs livvakt. Statyn föreställer honom själv och är gjord av en lagom begåvad stamfrände. Under sängen står en kista som är låst med ett hänglås (SG 15), nyckeln har Fritch. I kistan ligger tre silverarmband värda 40 sm styck, två guldringar (10 gm styck), en silverring med blå sten i 100 sm, tio björntänder i en skinnpung och 137 km, 32 sm och 14 gm.

5. Stora salen

Överblick: Ett stort grottrum med en stor eldstad i mitten. Två större och fyra mindre gångar leder ut från det här rummet. Det är ungefär fem meter högt i tak.

SL: Det här är svartalfernas samlingsplats. Här träffas de för stora fester och här håller de möten och liknande. Gångarna ut mot gruvan är vaktade av två svartalfer vardera.

MA'THO FHERENGIS GRAVVALV

Någon gång under sin färd genom gruvgångarna kommer RPna ut i en större sal. Det enda sättet att komma vidare är att ta sig genom salen, som är nästan 300 x 300 meter. Längs salens kanter finns en mängd förrädiska sprickor och förkastningar, medan metallspåren som går tvärs över salen verkar ganska intakta och säkra.

Då RPna kommit ut till mitten av salen hör de plötsligt rop och skrik från det håll de kom, och de kan se en hel massa ulvberidna orcher (1T6+10 fler än de själva) på väg mot dem. De hojtar och skriker och skjuter pilar efter RPna, som snabbt kan räkna ut att de har en god chans att kunna fly, medan en strid skulle bli ganska fruktlös. Du får göra ditt bästa för att få RPna att inse att det är en ganska god idé att fly.

Bara ett femtiotal meter från RPna kan de se en ypperlig flyktmöjlighet; en malmvagn, precis tillräckligt stor nog för att rymma alla RPna, står i en lätt utförssluttning med



en tjock träbalk framför hjulen. Det går inte att avgöra exakt åt vilket håll som spåren försvinner, men det är åt samma håll som RPna är på väg. Om de skyndar sig hinner de precis undkomma de hungriga ulvarna och orcherna när vagnen börjar få fart.

Därefter följer en hisnande färd. När RPna väl undkommit orcherna upptäcker de att vagnen inte har någon broms, och med den hastighet den nu har vore det rent vansinne att kasta sig av (plocka fram alla T20 du har och nämn någonting om att 'OK, här ser ni skadetärningarna...'). Färden går ständigt nedåt, och du får se till så att RPna inte vågar hoppa av. Vid ett tillfälle brakar vagnen rätt igenom en provisorisk avspärrning bestående av två korslagda genomruttna träplankor. På den ena plankan, som hamnar i RPnas knä, står det på något språk som RPna förstår: *»Varning! RAS!»* Observera att plankan är genomrutten och inte kan användas för att bromsa vagnen.

Plötsligt rasar hela världen samman när spåren försvinner ut i tomma intet och RPna upptäcker att de med oroväckande hastighet faller rakt ner i ett kolsvart, brett schakt som dock slutar efter bara några meter i en underjordisk sjö. Om du är snäll kan du låta RPna klara sig helt oskadda, annars kan de få 1T6 KP i skada.

Den underjordiska sjön är ganska grund och har en mjuk, dyig botten. Vattnet har grumlats ganska rejält och lyser med ett tämligen starkt, gulvitt sken som kommer från en mängd fiskar som simmar omkring nära ytan. Skenet reflekteras i grottans väggar, som tycks innehålla präktigt mycket guldmalm. Åt samma håll som de kom ifrån kan RPna se en tre meter bred tunnel fortsätta inåt och nedåt i berget. På motsatta sidan av grottan finns en liknande tunnel, som dock är helt raserad. De ser ingen annan väg ut, och att ta sig tillbaka samma väg som de kom är uteslutet.

1. Tunneln

Överblick: Tunneln leder spikrakt framåt och svagt nedåt i berget. Tunnelväggarna är helt belagda med guld, vilket gör att lustiga speglingar och reflexer kan uppstå. (Detta gäller för övrigt hela komplexet, även om det inte nämns vid samtliga rumsbeskrivningar. Ha det i bakhuvudet ändå.)

På tunnelns väggar finns med jämna mellanrum relifer som föreställer humanoider utan anletsdrag, sysselsatta med diverse göromål; smide, träsnideri, stenhuggning, etc. det går inte att avgöra om de är människor, alver, dvärgar eller svartfolk. Med fem meters mellanrum finns det en 75 centimeter hög nisch en meter upp på väggen. I nischerna står statyer av soldater i gyllene material iklädda en rustning bestående av harnesk, arm och benskenor och plymförsedda hjälmar. I högra handen håller de ett vapen som ser ut som en kort hillebard och i vänsterhand en oval sköld. De har slutna tunnhjälmar och helrustningar, så inte heller här går det att avgöra vare sig kön eller ras. Tunneln verkar vara oerhört lång och slutar hela tiden något nedåt.

Den mycket långa tunneln slutar i en hög smal dörr som når från golvet till taket. På dörren finns det någon slags inskription på ett för er okänt språk. Dörren saknar synligt handtag.

SL: Rollpersonerna har trillat rakt ned i Ma'tho Fherengis gravvalv. Gången är drygt 500 meter lång. Raset på andra sidan den underjordiska sjön åstadkoms av rollpersonerna och tar 14 timmar att forcera. Tiden minskas med två timmar för varje person som hjälper till men blir aldrig kortare än fyra timmar. På andra sidan raset ser gången likadan ut som på den här sidan förutom att den leder åt motsatt håll. Om man följer gången i drygt 1.000 meter kommer man fram till en dubbeldörr som är omöjlig att öppna eftersom den på andra sidan är blockerad av ett ras. Detta är ingången till gravkammaren om man kommer utifrån.

2. Spindelfällan

Överblick: Ni går fram genom gången som blänker och skiner i ljuset från era facklor. Utan att ni hinner reagera ser ni hur ett järngaller faller ned på båda sidorna om er och blockerar er färdväg i båda riktningarna. Samtidigt med det glider en väggsektion upp och blottar ett mörkt hål i väggen.

Grottan: Ljuset från facklorna fladdrar runt väggarna som osaliga andar och stannar vid något som verkar vara en massa skelettdelar och torkade skalbitar efter ett monster av något slag. Det luktar gammalt och unket härinne och ni rycker till när ett fräsande ljud uppstår då en vattendroppe faller på en av facklorna.

SL: Tidigare levde en jättespindel i grottan och det var meningen att den skulle anfalla eventuella inkräktare. Under de år som har gått sedan den sist fick sig någonting att äta har den hunnit avlida och kvar finns nu endast ett uttorkat och sönderfallet kitinskelett som är helt harmlöst. Gallren kan lyftas upp så att man krypa under dem. Dubbeldörren som leder in till De fyra vägarnas rum är olåst.

3. De fyra vägarnas rum

Överblick: Dörren glider sakta upp med ett gnisslande ljud och ni blickar in i ett rum med åtta väggar och välvt tak. Rakt fram kan ni se en dubbeldörr i vilken en skrift på ett okänt språk är inlagd med ädla stenar. Det finns mindre dörrar till höger och vänster. Även dessa har inskriptioner med ädla stenar och bär dessutom guldreliefer av människoliknande varelser, uppenbarligen av kvinnokön. De är nakna och har mycket vackra kroppar.

SL: Inskriptionen på dubbeldörren lyder "Den Siste Fherengi", den på dörren till höger lyder "Hans andra" och den på dörren till vänster betyder "Hans första". En person som har Forntunga B5 kan tyda inskriptionerna om han lyckas med ett INT-slag (språket är detsamma men skrivtecknen mycket ålderdomliga). Alla tre dörrarna har slitits av tiden och är svåra (motstånd STY 30) att öppna.

4. Den förstas gravkammare

Överblick: På dörren som leder in till det här rummet finns en relief av en underskön kvinna. Rummet är något avlångt och vidgar sig mot den bortre väggen. I bortre änden av rummet finns en upphöjning med fem trappsteg som leder upp till en sarkofag som är en del av upphöjningen. På locket till sarkofagen finns samma kvinna som fanns på dörren avbildad.

SL: Detta var Ma'thos första hustrus gravkammare (de var rangordnade). Hon var lika skön som bilderna visar. Om man öppnar kistan finner man ett balsamerat lik iklätt kläder i ett grönt sammetsliknande tyg. Liket har händerna knäppta över bröstet och håller där en guldöverdragen blomma med stora hjärtformade kronblad. Runt armarna och på fingrarna har det diverse armband och ringar av guld till ett totalt värde av 500 gm. Blomman är värd 75 gm. Dessa värden är om man säljer till någon som inte känner föremålens ålder och historia. Kan man hitta rätt köpare kan priserna utan tvekan säkerligen tiodubblas. Kvinnan är inte mänsklig, utan tillhör uppenbarligen en utdöd människoras.

5. Den andras gravkammare

Överblick: Spegelvänd kopia av rum 4.

SL: Här är Ma'thos andra hustru begravd. Om man öppnar hennes sarkofag finner man också där ett balsamerat lik. Liket är klätt i blåa kläder i likadant tyg som liket i rum 4. Det har ett pannband av silver med ett öga mitt fram runt huvudet (värt 400 sm). På likets mage ligger en balsamerad orm. Runt armarna och på fingrarna har liket armband och ringar i silver (värde 750 sm).

6. Pelarsalen

Överblick: Den dörr som leder in hit är trög att få upp och gnisslar ganska kraftigt och ljudet från dörren studsar runt i salen som en galen svartnisse. Både till höger och till vänster sträcker sig rader om nio pelare upp mot det välvda taket. Rakt fram kan ni se ett podium och ovanpå det står en staty i grön sten föreställande en stridsvagn dragen av två stora fyrbenta djur med tre horn i pannan, kraftiga ben och i det närmaste runda huvuden. I stridsvagnen står en staty av en reslig man med fladdrande mantel och svärd i hand. I salens bortre ände skymtar en dubbeldörr som flankeras av en gyllene helrustning på båda sidor.

SL: Statyn föreställer givetvis Ma'tho Fherengi i sin stridsvagn som dras av två bathur (dåtidens arbets- och dragdjur; liknar en korsning mellan hästar och flodhästar). Rustningarna vid dubbeldörren är förtrollade och finns beskrivna i kapitlet om SLP (Levande rustningar). Dubbeldörren är svår att öppna (STY 35 på motståndstabellen). Ma'tho Fherengi är av samma okända ras som sina hustrur.

7. Fallucka

SL: Vad som händer när rollpersonen trillar ned genom falluckan får SL gärna beskriva med egna ord. Hur den fungerar visas med en skiss på kartan och en förklarande text nedan.

Falluckan är av typen vippgolv. När någon trampar på den med en vikt på över 50 kilo svänger den från läge 1 till läge 2. I läge två utgör det som tidigare var golv i korridoren en vägg som spärrar vägen för rollpersonerna. Personen som trampar på vippgolvet trillar ned i hålet under om han inte lyckas med ett Svårt SMI-slag. Samtidigt som vippgolvet låser sig i läge 2 skjuts ett galler ut och blockerar vägen för eventuella efterföljare som har för avsikt att hjälpa sin kamrat mot de fyra skelett som dyker upp ur vattnet med förgyllda svärd. Man kan trycka tillbaka gallret in i väggen med en ansträngning mot STY 30 på motståndstabellen eller så kan man bearbeta det med något redskap av något slag, exempelvis en fil eller liknande (finns att få tag på hos orcherna), den metoden är dock mycket tidsödande. Om man trycker tillbaka gallret så svänger automatiskt golvsektionen tillbaka i läge 1. Om man gått tillväga på annat sätt med att bearbeta gallret kan man ju alltid ge sig på golvsektionen med en hacka.

8. Förrum

Överblick: En helt slät dubbeldörr leder in till det här rummet. Det är betydligt bredare än vad det är långt och fyllt med diverse föremål som står staplade längs väggarna. Man kan se stenstatyer i människostorlek föreställande tjänare och olika sorters hantverkare, stolar, bord, kistor, hyllor och skåp. Rakt fram finns en stor dubbeldörr på vilken det finns en inskrift med stora skrivtecken.

SL: Om man verkligen letar så kan man i det här rummet hitta det mesta. Statyerna av tjänarna och hantverkarna är med i hans grav för att de skall kunna tjäna honom i hans nästa liv. Sakerna i rummet är allt en människa kan tänkas behöva i form av inredning, husgeråd och lyxartiklar. En del saker är dock lite gammalmodiga (förvånar det dig?). Framför en sektion av den vänstra väggen står det inte några föremål. Den väggsektionen är en hemlig dörr som är väl gömd (-5 på Finna Dolda Ting). Den öppnas genom att först pressar hårt inåt och sedan skjuter hela väggen åt sidan. När man gör detta blottas rum nummer 9. Dörren in mot mellankorridoren är trög (STY 30). Inskriptionen betyder "Du träder nu in i det allra heligaste. Om den gudomliga fridens störs skall evig förbannelse drabba inkräktaren". Inskriptionen är bara nonsens men i och för sig kan det hända otrevliga saker längre fram, vem vet? Hela gravkammaren går i samma stil som ett gammalegyptiskt gravvalv, med 'hieroglyfer' och andra målningar på väggarna, urnor med konserverad mat på golvet, o.s.v.

9. Skattrummet

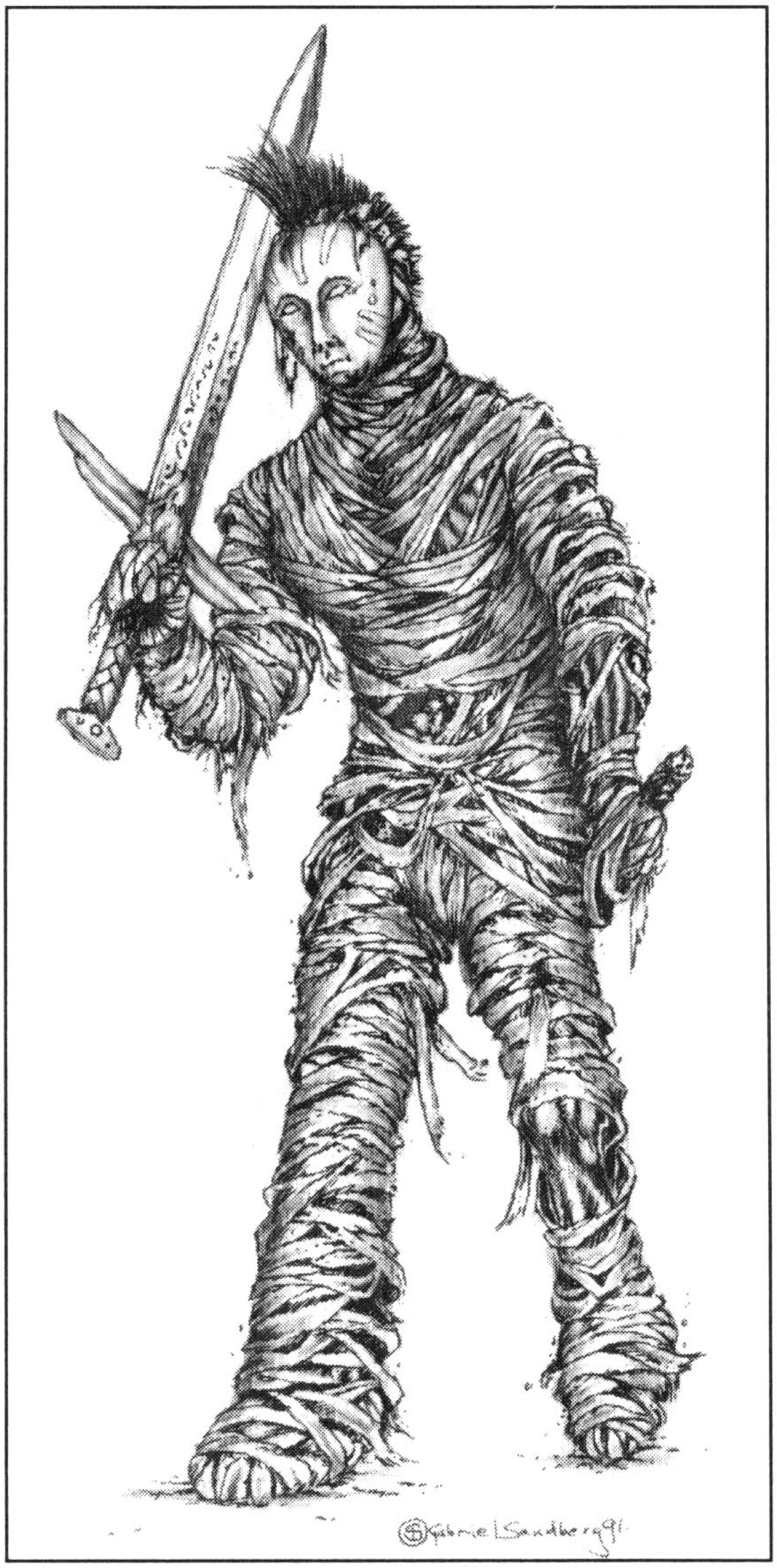
Överblick: Väggsektionen glider tyst åt sidan och blottar ett rum. Rakt fram står ett skåp i förgyllt trä och bredvid det en gyllene kista. I det högra hörnet ligger en hög med gyllene karaffer, juvelbesatta bägare och andra dyrbara ting.

SL: Här finns de verkliga skatterna. Skåpet innehåller en gyllene bröstplåt och en gyllene plymprydd och hornförsedd hjälm satta på en ställning av guld. Kistan är låst (SG 50) och innehåller 25 guldtackor à 3 kg. Vad den lilla högen innehåller är upp till dig själv.

10. Gasfällan

Överblick: En bred rak korridor leder fram till en vägg. Större delen av väggen upptas av en relief av en ståtlig man som svingar ett stort slagsvärd med ena handen och håller en märkligt formad spira i den andra handen. Ni får en underlig känsla av att vara betraktade av reliefen.

SL: När någon går på det på kartan markerade området utsätts två axlar för tryck som i sin tur öppnar hål ur vilka en giftig gas sipprar ut i rummet. Hålen sitter längst ned vid golvet och det tar ungefär 3 SR innan så mycket gas strömmat ut att den börjar bli farlig. Man kan ana oråd när



man efter 1 SR känner den söta lukten av gasen. Det går inte att ta sig tillbaka genom dörren in mot rum 8 eftersom den spärras i samma stund som axlarna trycks ned. Enda utvägen är genom väggen framför, vilken man öppnar genom att trycka in reliefens högra öga, vilket även leder till att gasen slutar strömma ut. Om man inte upptäcker ögat tar alla 2T6 KP i skada av gasen. En snäll SL kan låta ögat röra lite på sig eller åtminstone klicka till lite grann i samma ögonblick som axlarna trycks ned.

11. Ma'tho Fherengis gravkammare

Överblick: Det avlånga förgyllda rummet är tomt förutom ett podium i rummets bortre ände på vilket en sarkofag står på högkant. På sarkofagens lock kan man se en bild av samme man som prydde dörren in till det här rummet.

SL: Om man öppnar sarkofagen står man öga mot öga med Ma'tho Fherengis mumie som svingar svärdet Fherengi Fanor i sin högra hand och i sin vänstra hand håller Demonspiran. För detaljer om mumien och föremålen, se kapitlet om SLP.

UT I LJUSET

När RPna väl klarat av Ma'tho Fherengi återstår den inte alltför obetydliga detaljen att ta sig ut ur berget. Hur du som SL löser detta bestämmer du själv; antingen kan du låta RPna ta sig ut genom ingången till gravvalvet (se beskrivningen av 'Tunneln' ovan), eller också kan RPna upptäcka att de trots allt kan ta sig upp från den underjordiska sjön samma väg som de kom in. I detta fall fortsätter du med 'Porten mot Stora muren' nedan; annars kan du hoppa direkt till kapitlet 'In i Nidland'.

PORTEN MOT STORA MUREN

Allmänt: Detta är bakvägen in och ut ur grottorna. Därför har man valt att ha ganska låg bemanning vid den här porten. Portens vaktstyrka består av tre vanliga soldater och en rese. Orcherna tillhör haskushdals-klanen och slåss helst inte, utan lägger hellre ned sina vapen. Resen, däremot, slåss för allt vad han är värd tills han märker att orcherna givit upp.

1. Porten

Överblick: En bred gång med skrovliga väggar och tak leder fram genom berget. Det droppar kallt vatten från taket. Här och var kan man ana någon liten spindel som kryper förbi i skuggorna, utom räckhåll för facklornas ljus. Till vänster leder en liten gång fram till en dörr och rakt fram syns en stor port. Porten är blockerad med en kraftig bom.

SL: Det här är porten ut mot den Stora Muren. Dörren till vänster leder in till vaktrummet. Bommen är tung och STY 35 skall övervinnas på motståndstabellen för att den skall kunna lyftas av.

2. Vaktrum

Överblick: Ett oktagonalt rum. Till höger om dörren står en primitiv spis ovanpå vilken det står ett flertal kastruller. Till vänster om dörren står ett skåp i ljust trä. I mitten av rummet står ett bord runt vilket det står fyra stolar. En av stolarna är betydligt större än de andra. På bordet står tallrikar och bestick utspridda. På de flesta av besticken och tallrikarna kan man se intorkade matrester. Till vänster finns en dörr och i det bortre högra hörnet finns det också en dörr.

SL: Här sitter oftast de fyra vakterna och tar det lugnt. Den stora stolen tillhör resen. Spisen är snarare en eldstad med höga kanter och ett galler ovanpå än en riktig spis. I skåpet finns det ett gammalt schackbräde, dock utan pjäser då resen tyvärr åt upp dem under ett raseriutbrott, några

muggar och ett 2 x 2 meter stort stycke säckväv. Dörren i det bortre högra hörnet är låst. En av orcherna har nyckeln.

3. Förråd

Överblick: Allsköns bråte staplad på varandra är vad som finns i det här rummet. Till höger syns två tunnor och några lådor.

SL: Här finns trasiga stolar och dylikt. Tunnorna innehåller dåligt vin och i lådorna förvarar man diverse livsmedel av mer eller mindre god kvalitet.

4. Sovrum

Överblick: på golvet ligger tre halmmadrasser och ovanpå dessa ett antal filtar. Det luktar ganska illa härinne. Till höger finns en dörr.

SL: Här sover orcherna. Under en filt har en av orcherna gömt en låst kista (SG10) som innehåller hans personliga tillhörigheter, det vill säga 23 km, 12 sm och 4 gm samt diverse vardagssaker.

5. Resens sovrum

Överblick: Golvet i rummet är täckt av djurfällar, torkat gräs, blad, filtar och grenar. Härinne luktar det betydligt värre än i orchernas rum.

SL: Detta var tidigare ett förråd men resen ansåg sig behöva eget sovrum så han tog det i besittning.

SKATTABELL

Det är på mycket få platser i orchgrottorna som det det står berättat om några speciella skatter, det är bara de lite större skattgömmorna som beskrivs. Trots det har ju faktiskt nästan alla på sig något litet som de håller kärt. Nedan följer därför en liten lista på vilken man kan slå om man vill veta vad en person har för intressanta saker på sig. Beroende på vem det är modifieras slaget. Svartnisse –10, Rese –4, Svartalf ±0, Orch +2, Gardesorch +4, Underhövding +6.

1T20	Föremål
1	Lädersnodd med benbit som halsband.
2	Sex stycken lerkulor i en liten pung.
3	Halsband med en av ägarens egna tänder i.
4	Tärning av ben.
5	2 km
6	1 sm
7	Lergök i dåligt skick.
8	En liten bit kattguld.
9	Silverring värd 8 sm.
10	Börs med 12 km och 7 sm.
11	Flöjt gjord av ett hjorthorn.
12	Börs med 3 km, 2 sm och 1 gm.
13	9 sm och ett elddon.
14	Ankelband med djurtänder, tre av tänderna är från en mantikora.
15	Tennmugg och tennsked i en sliten säck.
16	Silversked
17	Näsring i silver värd 20 sm.
18	12 km, 10 sm och 6 stenkulor.
19	17 km, 1 gm, en kam av ben och en liten svart sten.
20	Två stycken silverarmband värda 20 sm styck.
21	Förgyllt bältesspänne värt 50 sm.
22	Staty gjord i röd halvädelsten som föreställer en stegrande björn. Värde 75 sm.
23	En bägare i silver värd 150 sm.
24	En liten bur i vilken det bor en svart råtta. I en liten lucka i burens botten ligger en guldring med en grön sten i. Värde 20 gm.
25	Röd ädelsten värd 250 sm.
26	Pannband värt 30 gm

IN I NIDLAND

I TEXTEN SOM FÖLJER nedan kommer en del uppgifter som strider mot de i Ereb-boxen att presenteras. Det som anges nedan ersätter det som står i Ereb-boxen.

Nidland har 1,2 miljoner invånare och avskiljs från omvärlden av den Stora Muren. Muren uppfördes till större delen under åren 502-541 av slavar och straffångar. Den är 7 meter hög och med 100 meters mellanrum ligger 10 meter höga vakttorn. Dessutom finns det större, kraftigt befästa portar var femte kilometer.

Vartannat torn har mänsklig bevakning. Övriga torn har magisk bevakning i form av magiska väktare (se *DoD Monster, Kaosboken*, sid 63, eller *Monster och Män i Ereb Altor*, sid 28) i fågelform. I varje torn med mänsklig bevakning bor tre soldater. Vaktavbyte sker varannan månad. Däremellan passerar varannan vecka en patrull som fyller på mat och vattenförråden. Den totala vaktstyrkan uppgår till 50.000 man. Vid kuststräckorna mot Cereval och Krun, där den Stora Muren inte skyddar landet, har man vårdkasar som bildar ett högeffektivt larmsystem. Vid angrepp någonstans vid landets gräns vidarebefordras larmet snabbt till Vicotniks huvudstad, Khaanîkel.

UR ASKAN I ELDEN

När rollpersonerna kommer ut i dagsljuset igen är Muren bland det första de ser, drygt trehundra meter bort. Muren är uppenbarligen den nidländska, men befinner de sig på den hynsolgiska sidan eller den nidländska? Givetvis är de på den hynsolgiska sidan. Detta kan en inte helt insnöad person snabbt räkna ut ifall de avancerar närmare, då de nämligen kan se att den sida de befinner sig på saknar

dörrar. Man kan även använda något listigt magiskt sätt om inte sunt förnuft räcker eller om man vill avgöra det hela på tryggt avstånd. Ett exempel är besvärjelsen VARSEBLIVNING.

Till slut inser förhoppningsvis rollpersonerna att de trots allt besvär fortfarande befinner sig i Hynsolge. Nu återstår då frågan om hur de skall ta sig över. Klättra torde vara ett lämpligt sätt, om man inte har änterhake kan det bli problematiskt.

KHARMANS ÅTERKOMST

Plötsligt hör RPna hovslag några hundra meter bort och de ser en svart, beriden skepnad rida fram till muren (ett av de torn som bevakas av människor). Skepnaden utstöter några strupljud till vakten uppe i tornet, som slänger ned ett rep. När han kommit halvvägs upp på muren kan RPna urskilja Kharmans anletsdrag. De bägge försvinner ned från tornkrönet och repet får hänga kvar (i en minut, har inte RPna handlat innan dess så dras det upp igen).

Om RPna sumpar denna chans och velar alltför länge med att ta sig in i Nidland kan du låta några mycket arga orcher tränga ut ur gruvorna och ta upp jakten på dem.

Om RPna försöker ta sig över i närheten av ett torn med magisk bevakning blir de omedelbart upptäckta (i fall de inte är förtrollade med både SINNESMASK och OSYNLIGHET (minst E4) eller lägger en SKINGRA E15 på Väktaren) och ett högt larm går (låter ungefär som tio brunstiga elefanter). Om de däremot försöker ta sig över vid ett bemannat torn är risken att undgå upptäckt betydligt större. Dessutom kan det tänkas att de till och med avser att ta sig in i ett torn. Av den anledningen beskrivs ett sådant nedan.

VAKTTORN

Allmänt: Tornet är tio meter högt, runt och har tre våningar och en källare. Alla våningar inuti tornet utom källaren binds samman av en trappa som löper runt väggens insida.

Ett torn med magisk bevakning saknar givetvis den beskrivna inredningen och har endast en Väktare som sitter på kreneleringen på taket och vakar ut över omgivningen.

1. Bottenvåningen.

Överblick: En kraftig, låst ekdörr leder in till rummet. Till vänster leder en trappa uppåt och strax till höger om trappan finns en lucka i golvet. Till höger finns en öppen spis med några kastruller och i mitten av rummet ett litet fyrkantigt träbord med två stolar.

SL: Här sitter två av vakterna och pratar med varandra, spelar kort eller tärning, röker pipa, vårdar vapnen, täljer en liten trästatyett, el. dyl. Luckan leder ned till källaren. Spisen används huvudsakligen för att tillaga mat.

2. Andra våningen

Överblick: När man kommer upp för trappan så har man en öppen spis rakt framför sig. Tvärs över rummet går trappan upp till tredje våningen. Till höger, under trappan, står en våningssäng och en enkelsäng. Intill sängarna står enkla träkistor och på det nötta stengolvet ligger en enkel bastmatta.

SL: Kistorna innehåller soldaternas personliga ägodelar och är inte låsta. Innehållet är främst kläder, minnen hemifrån, skrivdon (om någon råkar kunna skriva), kanske en bok, en täljkniv, en tobakspung, en kortlek, el. dyl. Det mesta av de små personliga ägodelarna brukar dock ligga framme på sängarna eller på bordet på bottenvåningen.

3. Tredje våningen

Överblick: Direkt till vänster när man kommer uppför trappan leder en ekdörr ut till muren. En likadan dörr finns på andra sidan rummet. Trappan fortsätter upp till en lucka som leder till taket. Det finns dessutom en dörr som leder 'in mot Nidland'.

SL: Dörrarna är låsta och leder ut till muren. Nycklarna hänger på en krok bredvid den öppna spisen. Dörren 'in mot Nidland' är en lastlucka för att kunna hala upp tunga saker till muren. Ovanför dörren sitter, på utsidan, en kraftig träbalk med block och taljor.

4. Taket

Överblick: Nära den krenelerade muren finns en kraftig trälucka. På 'Nidlands-sidan' finns, ungefär en meter ned, en kraftig träbalk i vilken det sitter en kraftig krok med block, rep och taljor.

SL: Om man letar kan man hitta rökgången. Den är inte stor nog att ta sig ner igenom (diameter 25 cm) och blockeras dessutom av två korslagda järnpinnar. Repen är tillräckligt långa för att man skall kunna fira sig ned till marken. Här uppe står alltid minst en vakt.

5. Källaren

Överblick: En trappa leder ned till källaren. Rakt fram finns en gallerdörr. Till höger och vänster finns rum med säckar och tunnor.

SL: Bakom gallerdörren finns, vilket man kan se om man tittar efter, en mycket liten cell. Nyckeln hänger bredvid den öppna spisen på bottenvåningen. Säckarna och tunnorna innehåller mat och vatten.

NÄR LARMET GÅR

När larmet går lägger RPna förhoppningsvis benen på ryggen och flyr för allt vad de är värda. Om inte larmet gick när de tog sig över Muren kan du låta dem bli upptäckta av en nidländsk patrull några hundra meter in i landet. När larmet går skickas en stor patrull ledd av en överstekrigare (*mycket duktig* officer!) ut från Helvetesfortet för att fånga inkräktarna. Nu är jakten i full gång. Givetvis har patrullen kapacitet att så gott som omedelbart infånga rollpersonerna men man adderar spänning till spelandet om man låter rollpersonerna smyga runt lite i Grynnerbergen, kanske själva på jakt efter Helvetesfortet. Efter ett tag finner de sig dock omringade av den drygt femtio man starka patrullen. Oddsen för att slåss är för vilken normal äventyrargrupp som helst MYCKET dåliga och om rollpersonerna ens tänker på att slåss rekommenderas att de blir nedslagna, eller kanske rentav dödade på grund av sin dumdristighet.

TILLFÅNGATAGANDET

Det är mycket viktigt för äventyrets fortsättning att RPna verkligen blir tillfångatagna — det är så att säga bestämt av ödet. Därför bör du låta tillfångatagandet gå snabbt och helst utan att RPna hinner ingripa, så att de verkligen inser att de inte skulle kunna göra någonting åt det. Låt gärna överstekrigaren som leder patrullen antyda att oerhört mäktig magi ligger bakom allting; att det var förutbestämt att så skulle ske, etc.

Om RPna hinner göra motstånd så blir de slagna medvetslösa och berövade på alla sina ägodelar utom kläderna. De förses med grova hand–, fot– och halsbojor som omöjliggör allt användande av magi. Detsamma händer om de inte gör något motstånd utan i stället frivilligt ger sig för övermakten. Låt överstekrigaren antyda att *'Min herre Ärkediscipeln Achatoth har väntat Er'*, eller något liknande.

När de väl blivit tillfångatagna förs de under stark bevakning mot Helvetesfortet.

HELVETESFORTET

HELVETESFORTET BESKRIVS i texten nedan mycket översiktligt. Efter texten följer några tabeller vilka kan användas om rollpersonerna av någon anledning skulle sätta igång att springa omkring i Helvetesfortet.

Helvetesfortet är en stor anläggning byggd helt i svart sten. Det ligger i en klyfta på den nidländska sidan av Grynnerbergen. På utsidan av murarna hänger kropparna från döda människor, djur och andra varelser. Man kan hela tiden höra plågade skrik från laboratorier i vilka sadistiska experiment utförs.

Högste befälhavare över Helvetesfortet är Achatoth, en av Vicotniks discipler. Helvetesfortet är endast är en av flera 'mobiliseringsplatser' för den armé som skall genomföra Vicotniks Rening. Tänk på att det finns närmare 10.000 man i Helvetesfortet, även om RPna snarare tycker att det ser ut som 100.000 när de förs in genom portarna. Ett flera kilometer stort härläger breder ut sig i och omkring fortet; mängder av lägereldar lyser upp området och överallt marscherar trupper omkring och exercerar, tränar vapenlekar eller vilar.

Beskriv noggrant för spelarna vad deras rollpersoner ser och hör så att de verkligen förstår vad det är för slags plats de har kommit till; de höga, svarta, tills synes orubbliga murarna, de bistra, kraftiga soldaterna, de högvuxna hästarna och de stora belägringsmaskinerna. En mycket bred, stenlagd väg leder från Helvetesfortet mot sydost och man kan se näst intill ändlösa kolonner av människor och vagnar som åker till och från fortet.

Det finns fyra vägar in i Helvetesfortet, en stor port (som vägen leder upp till) och tre mindre. Rollpersonerna, som vid det här laget är tillfångatagna (om de inte är det så blir de tillfångatagna i samma ögonblick som de ser Helvetesfortet — sån't är livet) förs in genom en av de mindre, vilken står i direkt förbindelse med fängelsehålorna. Där slängs de i en cell sedan all deras utrustning utom kläderna tagits ifrån dem. Beskriv även här ljud och andra intryck, framför allt den brutala behandlingen och det nidländska, grova språket.

ATT TA SIG OMKRING I HELVETESFORTET

I äventyret medföljer ingen karta över Helvetesfortet av den enkla anledningen att det skulle ta alldeles för stor plats; det är heller inte särskilt stor vits eftersom RPna står under ständig bevakning och helt enkelt inte kan fly. Vad de än gör för att försöka kommer det att misslyckas; inte ens magi hjälper eftersom alla magiker får kraftiga hand–, fot– och halsbojor av järn. Nedan följer dock några enkla slumptabeller med vilka du kan slå fram Helvetesfortets utseende samtidigt som RPna lotsas runt i det. Tabell A används för att slå fram gångarnas och korridorernas utformning i hela byggnaden. Tabell B är vad man finner bakom dörrar så länge man befinner sig under marken, det vill säga inte har tagit sig upp mer än tre våningsplan från utgångspunkten. Tabell C är vad man finner bakom dörrar när man är ovan jord.

TABELL A

01-15 Gång rakt fram. 50% chans för T6-2 dörrar
16-25 Gång delar sig i T-korsning. 20% dörr rakt fram
26-35 Sväng höger. 50% T6-2 dörrar
36-45 Sväng vänster. 50% T6-2 dörrar
46-55 Gång rakt fram och höger sväng. 50% T6-2 dörrar
56-65 Gång rakt fram och sväng vänster. 50% T6-2 dörrar
66-75 Gången slutar med en dörr
76-85 Fyrvägskorsning
86-92 Trappa uppåt
93-00 Trappa nedåt

TABELL B

50% chans till att det finns ytterligare 1T3 dörrar i rummet.
01-15 Vaktrum med 1T4+1 soldater
16-25 Förråd (låst). Innehållet är upp till SL.
26-30 Tortyrkammare.
31-60 Fängelsehålor (låst)
61-90 Gång
91-00 Trappa 1T2 1=upp 2=ned

TABELL C

50% chans att det finns ytterligare 1T3 dörrar i rummet.

01-10	Vaktrum med 1T4+1 soldater
11-14	Murkrön
15-20	Borggården
21-28	Matsal
29-32	Laboratorium (låst)
33-40	Sovsal för soldater. 1T6+2 soldater
41-45	Kök
46-54	Förråd
55-60	Sovsal för officerare. 1T3 officerare
61-64	Torn
65-85	Korridor
86-93	Trappa upp
94-00	Trappa ned

Kommentar: SL får själv avgöra om rollpersonerna stöter på några soldater i gångarna och vad som finns i de rum som det inte står något vid.

MÖTET MED ACHATOTH

Dagen efter det att RPna blivit fängslade blir de förda upp till Achatoths stora kammare, som ligger högst upp i Helvetesfortets högsta torn. Kammaren är åttakantig och nästan 40 meter tvärs över.

Mitt på golvet finns en svart, rund cirkel på golvet. Ytan inuti cirkeln är helt kolsvart; det verkar nästan som om den absorberar ljuset som finns runt omkring det. På andra sidan står en högvuxen man med en kolsvart svepning och grått hår. Han står på en liten upphöjning i golvet med ryggen mot RPna när dessa förs in av den övermäktiga vaktstyrkan. Bakom honom, mellan cirkeln och podiet, ligger all RPnas utrustning på ett litet bord.

Mannen vänder sig om och vinkar åt vakterna att låsa upp RPnas bojor och viftar därefter ut vakterna. Om någon av RPna börjar bråka får han omedelbart ett kraftigt piskrapp över ryggen (oundvikligt). Om någon försöker lägga en besvärjelse så känner han omedelbart ett kraftigt



illamående som får orden att stocka sig i halsen armarna att kännas som gröt. Achatoth skrattar hjärtligt. När RPna väl insett att de är helt maktlösa och Achatoth är ensam med RPna så börjar han tala:

"Välkomna till 'Helvetesfortet', tror jag visst ni västerlänningar kallar det. Inte helt missvisande, kanske... Kära gäster, ni anar inte hur efterlängtade ni är. Min Herre har väntat så länge på att profetian skulle uppfyllas:

'En dag skall en Rening komma
Då Bestraffaren
Genom ovetandes ankomst
Till Dödens hemvist
Ger de Renande kraft'

Nu kanske ni förstår att det är ni som är de ovetande som skall sändas till Dödens hemvist! I natt är stjärnornas positioner ovanligt gynnsamma för att Han skall kunna sluka era själar, och i natt skall ni ge min Herre och hans ärkediscipler — de Renande — den kraft de behöver för att bli oövervinnerliga! För vet, att mitt namn är Achatoth Bestraffaren, och jag skall bli den som skänker mina herrar den kraft de behöver för den Nidländska reningen!"

Med ett triumfvrål höjer Achatoth händerna och brister ut i ett gapskratt som verkar få honom att glömma allt annat. Den av RPna som först rörde vid Demonspiran känner en märklig kraft strömma genom sig och märker hur hela världen helt plötsligt börjar röra sig mycket långsammare. (Hans SMI och Förflyttningsförmåga fyrbubblas plötsligt då tiden plötsligt börjar gå långsammare just för honom. Det gör ingenting om du råkar tala om detta för honom...). Samtidigt ser han Spiran börja glöda med ett klarrött sken, som oemotståndligt drar RPns blick till sig... *"Jag är Portens Väktare. Säg till mig när allt hopp är ute och ni behöver Hans hjälp"*

Om Rollpersonen inte tar detta tillfälle i akt att använda Demonspiran så är han så urbota dum att han egentligen inte borde få någon mer chans, men om du vill ha någon glädje av del två i serien 'Den Nidländska Reningen' också så bör du ge honom en chans till i alla fall. Samma sak upprepas då precis då RPna skall avrättas, vilket sker samma natt i samband med att månen når sin högsta punkt på himlavalvet. RPna förs då till samma kammare (deras utrustning ligger kvar på samma ställe) och får ställa sig i den svarta cirkeln. Samma sak händer med Demonspiran då Achatoth börjar förbereda Dödsritualen, och nappar inte RPn på denna chans, ja, då är det nog kört.

HEMRESAN

Det enda sättet att undvika explosionen i och med den riktige Bestraffarens ankomst till Altor är att kalla på Enulisor, pegasen som RPna hjälpte en gång i tiden. Om de inte kallar på honom så kommer han i varje fall då han känner ångestvibrationerna hos de inom kort döende rollpersonerna. Som i en dröm kommer RPna att se Enulisor och ett antal pegaser segla ned från himlen, lyfta upp RPna på sina ryggar och majestätiskt svinga sig upp mot skyn. Därefter blir allt svart.

Spännande fortsättning följer i nästa del av serien 'Den nidländska reningen'!

PERSONER OCH VARELSER

UNDER ÄVENTYRETS GÅNG stöter rollpersonerna på ett flertal personer och varelser. De viktigaste av dessa beskrivs nedan. De färdigheter och den utrustning som presenteras är endast det väsentligaste. Det är alltså fritt fram för SL att lägga till och även dra ifrån om någonting anses överflödigt. Detta rekommenderas till och med, speciellt när det gäller utrustningen. Det som tas upp under den punkten är nämligen endast vapen, rustning, övriga speciella kläder och värdefulla föremål. Däremot tas inte småpengar och dylika saker upp.

KHARMAN

Kharman är en man i trettio-årsåldern med akrogaliskt ursprung. Han hamnade dock redan som liten i Nidland och tjänar vid tiden för äventyret som Achatoths spion i Hynsolge. Hans order är att helt enkelt finnas där det händer saker, och om någonting viktigt sker så skall han omedelbart återvända för att rapportera. Att RPna inser sambandet mellan den uteblivna Reningen och den annorlunda tideräkningen anser han vara en sådan viktig händelse.



Kharman är normalt en tillbakadragen man som dock inte skyr sällskap. Han har emellertid mycket dåligt ölsinne och blir en helt annan människa som full. Det är detta som legoknekten beskriver när han talar illa om Kharman. Han är ytterst plikttrogen och dör hellre än avslöjar sitt uppdrag och bakgrund. De kan dock avslöjas med hjälp av magi...

Kharman är omkring en och sjuttio, har kortsnaggat, svart hår, lätt skäggstubb och turban. Han går klädd i helt vanliga hynsolgiska kläder.

Grundegenskaper

STY	15	SMI	17	KAR	12
STO	10	INT	13	KP	12
FYS	13	PSY	11	SB	0

Ålder: 29 år

Färdigheter: Dolk 19, Kortsvärd 6, Liten sköld 7, Kortbåge 13, Rida 19, Klättra 16, Gömma sig 12, Upptäcka fara 13

Utrustning: Dolk, kortsvärd, kortbåge, liten sköld, ridhäst

EHRMAN WALL



Ehrman har hunnit bli nästan fyrtio år när han träffar RPna. Han har levt större delen av sitt liv i eller i närheten av Grynnerbergen och dessa har blivit något av ett andra hem för honom. Dessutom har han goda kontakter med dvärgarna i Tarat-khôn och känner till lösen för att ta sig in till Norra portens vaktpostering. Han har dock inte varit där på ett antal år och kommendanten har bytts ut. För några år sedan beslutade han sig för att slå sig till ro i stället för att flacka omkring och byggde sig en timmerstuga i en dal på det hynsolgiska höglandet. Han har mörkt vågigt hår som når honom ner till skulderbladen och han har det mestadels uppsatt i hästsvans. Hans ansikte är kraftigt solbränt och har skarpa drag, höga kindben och en höknäbbsliknande näsa. I mitten av det skägg som pryder hans kinder och haka syns en smal mun. Åren i bergen och i stugan har gjort honom till en ensamvarg, men när tillräcklig betalning erbjuds kan det hända att han lämnar sitt hem för att guida en person eller ett sällskap genom Grynnerbergen. Han är mycket fåordig och tycker inte om personer som i hans ögon talar för mycket, vilket inte alls behöver vara särskilt mycket i själva verket. Dessutom anser han att en grupp som han guidar i bergen skall följa hans instruktioner till punkt och pricka då han anser sig veta bäst, vilket han oftast gör. Detta gör att han lätt kan uppfattas som en egoistisk surpuppa av en person som inte känner honom. Han är dock mycket pliktskyldig och utför alltid ett uppdrag som han har åtagit sig.

Grundegenskaper

STY	13	SMI	14	KAR	10
STO	14	INT	11	KP	15
FYS	16	PSY	12	SB	0

Ålder: 39 år

Färdigheter: Områdeskännedom Grynnerbergen 19, Botanik* 16, Zoologi* 17, Första hjälpen 13, Kulturkännedom Dvärgar 13, Värdesätta skinn/pälsar 14, Handyxa 14, Långbåge 16, Tala Gryndur B1, Hantera fällor 16, Smyga 16, Hoppa 14, Klättra 13, Upptäcka fara 12, Jaga 16, Spåra 15, Orientering 17, Överlevnad berg 17.
(*Dessa värden gäller endast för växt och djurlivet i Grynnerbergen.)

Utrustning: Läderrustning, handyxa, långbåge, koger med 20 pilar, 5 snaror, dolk, bryne, diverse annan nödvändig utrustning.

TALYROS

Talyros är en kortvuxen men ovanligt kraftigt byggd skogsalv. Han har liksom de flesta skogsalver axellångt, rakt ljust hår, blå mandelformade ögon och spetsiga öron. Hans klädsel i grått och brunt ser mycket dyrbar ut och är dekorerad med rikligt med smycken, juveler, pälsfoder och broderier i ädelmetall.

Till sättet är Talyros ganska ödmjuk och vänlig; han talar lågmält med små gester och verkar tänka över varje ord väldigt noga för att inte riskera att förolämpa någon. Han uttrycker sig emellertid klart och tydligt och med en uppriktighet som ändå kan verka förolämpande i bland.

Talyros är andre sonen till konung Pargal av Landori. Hans riddjur är pegasen Enulisor, som har varit Talkyros' följeslagare i 950 år. De bägge kan kommunicera telepatiskt med varandra på upp till 13 mils avstånd.

Grundegenskaper

STY	14	SMI	14	KAR	15
STO	9	INT	13	KP	13
FYS	17	PSY	26	SB	0

Ålder: 2.439 år

Färdigheter: Långbåge 26, Kortsvärd 24, Rida (pegas) 23, Rida (häst) 19, Överlevnad (skog) 30, Animism 23 [alla besvärjelser 1T20]

Utrustning: Långbågen Thegeril (+5 skada och CL), En ring som regenererar 1 KP/SR, Ett ihåligt halssmycke av ädelsilver och diamant; innehåller självlysande sav från gyllenlönnen (värde 3.200 gm)

ENULISOR

Enulisor är Talyros pegas. Han är mycket intelligent och har förmågan att kommunicera telepatiskt med alla intelligenta individer, inte bara med sin herre, inom 25 meter. Enulisors extremt goda hörsel gör att han kan höra kallelser på upp till sexton mils avstånd. I övrigt, se *Drakar och Demoner Monster*, bok IV, sid 41.

Enulisor är äldst av alla pegaserna i Grynnerbergen och kan när han vill kalla till sig dessa och få dem att göra honom en tjänst.

Grundegenskaper

STY	42	SMI	10	KP	22
STO	28	INT	19	SB	+2T6
FYS	15	PSY	16		

Förflyttning: F30/L26

GIDMIR HÅLLFASTE

Gidmir Hållfaste har en med dvärgamått mätt imponernade kroppshydda. Han är drygt 160 cm lång och mycket bred över axlarna och runt bröstkorgen. Håret som pryder hjässan och ansiktet i form av nacklångt hår och ett yvigt skägg är svart. Skägget täcker en stor del av ansiktet men man kan även se de bruna ögonen och den stora potatisnäsan. Trots sin förhållandevis unga ålder har han redan nått högt i rang och utsetts till en viktig uppgift, att leda försvaret av den Norra porten. En av orsakerna till att han nått så långt är att han är principfast och beslutsam. Dessutom har han mycket goda ledaregenskaper. Han är mycket bitter mot de människor som för två år sedan försökte inta dvärgriket och då vållade mycket stora skador. Denna bitterhet har nu börjat likna ett hat mot alla människor. Han avstår dock från att döda en människa annat än i försvar.

Grundegenskaper

STY	22	SMI	13	KAR	15
STO	9	INT	13	KP	13
FYS	17	PSY	13	SB	0

Ålder: 103 år

Färdigheter: Läsa/skriva Gryndur B4, L/S Hynsolgiska B3, Geologi 8, Schack och brädspel 14, Taktik 17, Dra vapen 15, Tvåhandsyxa 19, Kortsvärd 16, Tungt armborst 18, Förhöra 15, Tala Hynsolgiska B4, Klättra 13, Finna dolda ting 14, Grottorientering 18.

Utrustning: Lång förstärkt ringbrynja, tunnhjälm, tvåhandsyxa av mithril (+2 på skada och CL), tungt armborst, koger med 20 skäktor, övriga personliga tillhörigheter.

DVÄRGARNA VID NORRA PORTEN

En dvärg är alltid en dvärg. Utmärkt beskrivning finns att få i *Monster och Män i Ereb Altor* eller i *Drakar och Demoner Monster*. För närvarande finns det 15 krigare plus Gidmir och hans fyra man starka livvakt i den Norra porten.

Norra portens väktare bär alltid vita vapenrockar med en fyruddig, ljusblå stjärna på bröstet. Under den 'norra' udden (den som pekar uppåt) finns en svart halvcirkel som skall symbolisera själva porten. Garnisonens fasta utrustning utgörs av norra portens vapen (svarta dubbelyxor med norra portens vapen på eggarna), armborst, koniska hjälmar med nässkydd och ögonbågar samt skinande, knälånga ringbrynjor. Hjälmarna är av polerad metall med rikliga mässingsornament längs kanterna.

Grundegenskaper

STY	18	SMI	14	KAR	12
STO	7	INT	11	KP	11
FYS	16	PSY	14	SB	0

Färdigheter: Områdeskännedom Grynnerbergen 15, Hoppa 10, Klättra 10, Smyga 10, Dra vapen 10, Handvapen 15, Armborst 15, Finna dolda ting 12, Upptäcka fara 10, Grottorientering 15.

Utrustning: Lång ringbrynja, dubbelyxa, armborst, koger med 20 skäktor, konisk hjälm med näs- och ögonskydd.

GARTACH DEN STORE

Gartach är den store och mycket kraftige orch som leder svartfolksstammen som har bosatt sig i de gamla övergivna dvärggrottorna i Grynnerbergen. Anledningen till att han kallar sig Den store är att de erövringar han gjort under de senast gångna åren har stigit honom litet åt huvudet. Han har ett mycket eldfängt temperament och tål inte att någon annan än möjligtvis Kosh ifrågasätter riktigheten i det han säger. Hans röda ögon ligger djupt i sina hålor, och större delen av han kropp är täckt av ärr från tidigare strider, strider vilka han nästan alla gått segrande ur. Hans stora skicklighet i truppföring och med vapen samt det faktum att han han så gott som aldrig fattar ett överilat beslut har låtit honom uppnå sin höga ålder. Många av de yngre orcherna anser att ett maktskifte skulle vara lämpligt men ingen har ännu vågat ta saken i egna händer. De vet nämligen att Gartach aldrig ger nåd inte ens till sina närmaste.

Grundegenskaper

STY	19	SMI	14	KAR	6
STO	17	INT	13	KP	16
FYS	15	PSY	10	SB	+1T4

Ålder: 36 år

Färdigheter: Dra vapen 15, Kroksabel 18, Armborst 17, Medelstor sköld 17, Taktik 17, Förhöra 15, Ilmarsch 17, Rida (ulv) 18.

Utrustning: Kroksabel i blånerat stål (+4 på CL), medelstor järnbeslagen sköld, benskenor och armskena på vänster arm i nitläder, armskena på höger arm i metall, ringbrynjeskjorta, romersk hjälm, sliten röd mantel, tungt armborst, 20 skäktor i koger.

ORCHERNA I GHAN-TOTH

Blå Svärdets Garde

STY	17	SMI	12	KAR	7
STO	15	INT	8	KP	14
FYS	13	PSY	11	SB	+1T4

Färdigheter: Kroksabel 16, Medelstor sköld 14, Kortbåge 16, Rida (ulv) 15, Upptäcka fara 12

Utrustning: Ringbrynja, romersk hjälm, sköld, kroksabel, kortbåge, 15 pilar.

Partjertopps-klanen

STY	12	SMI	15	KAR	6
STO	9	INT	8	KP	9
FYS	9	PSY	11	SB	0

Färdigheter: Hammare 8, Dolk 6, Vapensmide B4, Upptäcka fara 6, Grottorientering 4

Utrustning: Härdat läderförkläde (ben, mage och bröst abs 2), hammare (som stridshammare)

Haskushdals-orcherna

STY	11	SMI	14	KAR	8
STO	10	INT	8	KP	10
FYS	10	PSY	11	SB	0

Färdigheter: Spjut 12, Kroksabel 10, Medelstor sköld 10, Rida (ulv) 14, Upptäcka fara 10, Armborst 10, Grottorientering 10

Utrustning: Nitläder eller ringbrynja, romersk hjälm, spjut, kroksabel, armborst, 15 skäktor

KOSH

Uppväxt under extrema förhållanden i vildmarken med en eremit som läromästare och enda sällskap har Kosh utvecklats till att bli något av en enstöring, men en dock förhållandevis galen sådan. Han fungerar som hovmagiker och rådgivare i Gartachs stamsamhälle. Hans stora passion är elden, han älskar att leka med den och att forma den som han behagar, och han drömmer sig ofta bort under sina expriment och glömmer bort att något annat element än elden existerar. När han blir helt uppslukad av tankarna på elden kan han ibland bli lite oberäknelig och göra misstag man normalt inte gör. Själv har han fått lida av sin ovarsamhet vid ett flertal experiment och pågrund av detta har han fått ett mindre tilltalande yttre då större delen av hans kropp är täckt med ärr efter brännsår. Hans bästa vän är hans spiritus familiaris, den svarta ulven Gahn, som följer honom vart han än går. Kosh klär sig alltid i kåpor med röda, orange och gula flammönster och på huvudet har han en strutformad hatt med brett brätte, även den prydd med flammönster.

Grundegenskaper

STY	13	SMI	11	KAR	4
STO	12	INT	15	KP	13
FYS	14	PSY	16	SB	0

Ålder: 37 år

Färdigheter: Läsa/skriva svartiska B5, Hynsolgiska B5, Forntunga B5, Elementarmagi 17, Stav 15, Överlevnad berg 16, Botanik 12, Grottorientering 14.

Besvärjelser: LÅGA 16, ELD 15, FLAMMANDE HAND 13, FRAMMANA/SKICKA BORT SALAMANDER 14, ELDVÄG 14, FORMA ELD 13, VARSEBLIVNING 14.

Utrustning: Stav med eldopal (för närmare information se *DoD Magi*).



GAHN

Gahn är Kosh spiritus familiaris. Han är en stor svart ulv med eldröda ögon och kraftiga huggtänder. Han försvarar Kosh med sitt liv utan att tveka.

Grundegenskaper

STY	18	SMI	18	KP	16
STO	15	INT	4	SB	+1T4
FYS	16	PSY	13		

Färdigheter: Spåra 16, Kamouflage 16, Lyssna 12, Smyga 14, Hoppa 10.

TOCH OCH THORD

Toch och Thord är tvillingar av resesläktet. Det är enda som skiljer de två bröderna åt i psyket och utseendet är att Thord är något klipskare än sin broder och att att Toch har ett stort ärr på magen. Det uppkom efter en strid med en ulv i yngre dagar. Båda är de lika sjukligt fästa vid sina träklubbor vilka de vårdar ömt. De fungerar som Gartachs livvakter och lyder hans minsta vink. I strid så är de vilda, riktigt vilda. Varken Toch eller Thord avslutar en strid

innan samtliga synliga fiender är nedkämpade. Ibland händer det att deras kampvilja slår över och de kan att i ett sådant läge börja slå på allt i närheten, vän som fiende. Båda har långt stripigt hår och stora gula huggtänder. (SL: Du kan låta det vara 25% chans att brödernas temperament slår över i strid.)

Grundegenskaper

STY	42	SMI	9	KAR	4
STO	26	INT	5/9	KP	21
FYS	16	PSY	10	SB	+2T6

Ålder: 24 år

Färdigheter: Stor träklubba 12, Hoppa 9, Smyga 7, Lyssna 12, Upptäcka fara 10, Slagsmål 12.

Utrustning: Höftskynke av björnskinn (abs 2 mage), stor träklubba, slitna skinnskor.

FRITCH

Fritch har allt en ledare skall ha, mod, list, styrka och ledarförmåga, i alla fall om man jämför med andra svartalfer. Han är ledare för den svartalfstam som lyder under Gartach. Svartalferna lyder honom, trots att Gartach utsåg honom till ledare då han hjälpt Gartach att besegra stammen. Fritch utnyttjar sin position som ledare för stammen maximalt. Han vågar dock inte reta Gartach då han vet att det skulle få förödande konsekvenser. Fritch har ett inte alltför tilltalande utseende då större delen av hans näsa saknas. Han har även kraftigt utstående ögon. Han går alltid klädd i en sliten björnskinnspäls, då han är mycket frusen av sig, och sin behornade romerska hjälm som han erövrade från en dvärg. Hjälmen är något för stor, men det bryr han sig inte om.

Grundegenskaper

STY	13	SMI	15	KAR	9
STO	8	INT	10	KP	12
FYS	16	PSY	13	SB	0

Ålder: 25 år

Färdigheter: Områdeskännedom Grynnerbergen 13, Värdesätta malmer/metaller 10, Slagsmål 12, Bredsvärd 16, Dolk 14, Liten sköld 16, Taktik 15, Smyga 12, Grottorientering 15, Rida (ulv) 17

Utrustning: Bredsvärd, dolk, liten sköld, romersk hjälm med horn, nitäder harnesk, arm och benskenor i nitläder, björnskinnspäls.

BARTOLOM

Bartolom är en svartnisse som har levt större delen av sitt unga liv tillsammans med en mänsklig jägare. För några år sedan blev dock denne dödad av en grupp orcher, och denna grupp orcher tog Bartolom tillfånga och gjorde honom till slav. Bartolom är knappt en meter lång och har axellångt, kritvitt, stripigt hår . Han har en kraftig uppnäsa och höga kindben. Han älskar människor och har aldrig kunnat stå ut med de enligt honom barbariska svartfolken. Till sättet är han livlig och påstridig men om man blir arg på honom blir han genast spak och skuldmedveten.

Grundegenskaper

STY	6	SMI	13	KAR	8
STO	3	INT	9	KP	6
FYS	8	PSY	12	SB	0

Ålder: 16 år

Färdigheter: Smyga 13, Hoppa 12, Klättra 13, Gömma sig 14, Dolk 12, Liten båge 12, Spåra 14, Grottorientering 12

Utrustning: Höftsynke av harskinn, flintdolk (skada 1T3)

MA'THO FHERENGIS MUMIE

Detta är mumien efter den forntida härskaren Ma'tho Fherengi. Han regerade i ett rike som fanns innan alverna, dvärgarna och människorna skapades och som nu knappt ens omnämns i legenderna. Ma'tho var den siste i släkten Fherengi som regerade och han var riketsnäst siste konung. Han avled endast 20 år gammal, utan arvingar, av en febersjukdom. På den tiden var han en mycket ung och vis pojke, men nu har hans mumie som enda uppgift att försvara Demonspiran. Mumien har en ansiktsmask i guld (abs 4) som föreställer en ung man med släta drag. Den är klädd i en röd kåpa broderad med trådar av ädla metaller. Dessutom har den en svart peruk. Mumien kommer att försöka tillintetgöra inkräktarna på snabbast möjliga sätt. Den slåss med det magiska slagsvärdet Fherengi Fanor.

Rasen till Ma'tho tillhör är utdöd sedan länge. Det är en humanoid ras som påminner om lindskiarnar till det yttre utseendet (se *Ivanhoe DoD* eller *DoD Monster*)

Grundegenskaper

STY	78	SMI	7	KAR	1
STO	13	INT	16	KP	46
FYS	0	PSY	5	SB	+3T6

Ålder: 20 år vid sin död, betydligt äldre nu.

Färdigheter: Slagsvärd 8, Smyga 19, Upptäcka fara 7

Utrustning: Fherengi Fanor, Ansiktsmask i guld (600gm), Demonspiran

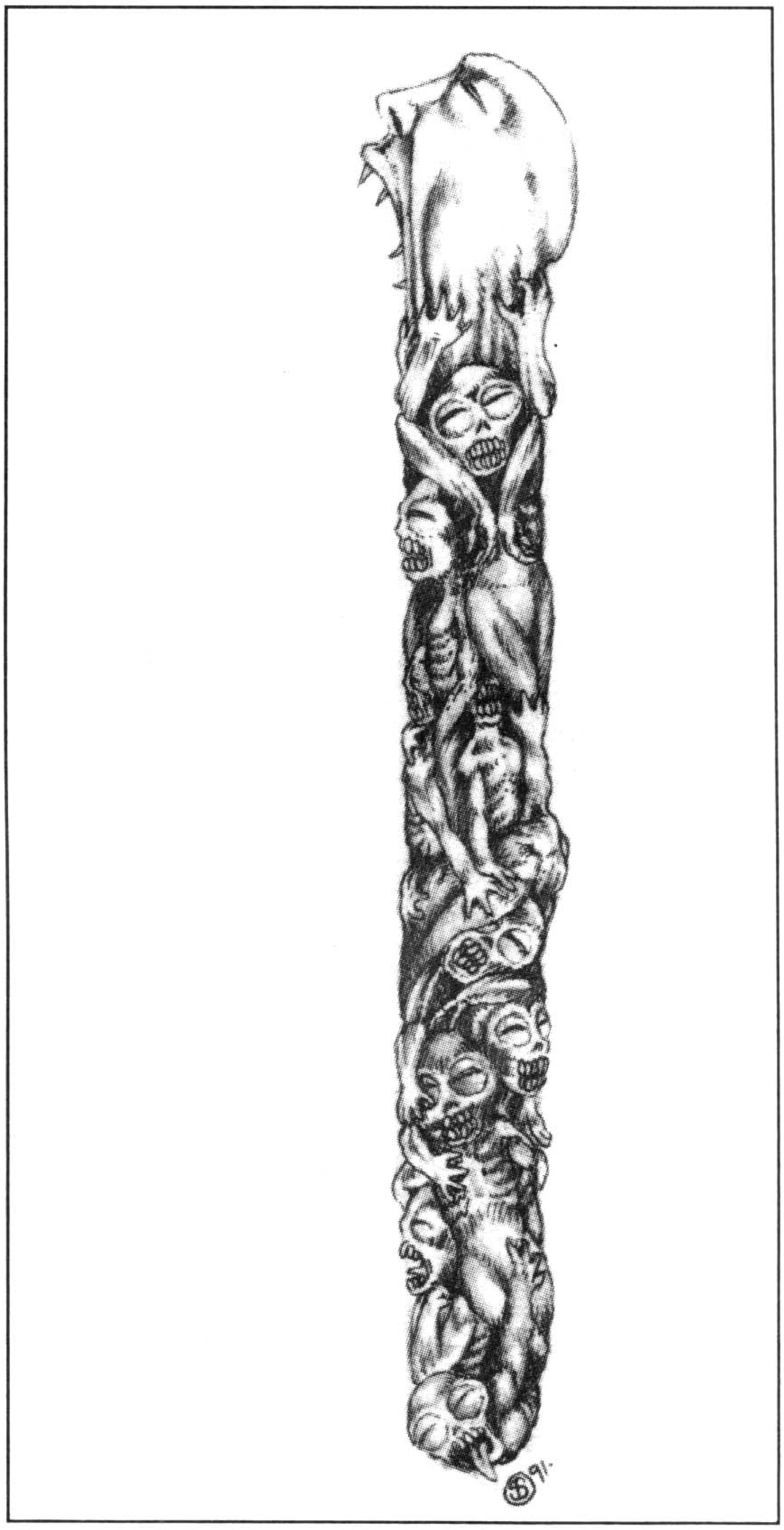
Fherengi Fanor

Detta svärd gick i arv i Fherengisläkten, men när Ma'tho dog, ung och utan arvingar, begravdes han tillsammans med det då det ansågs kunna bäras endast av en sann Fherengi. Det är ett ypperligt smitt och slipat, långt slagsvärd i brons (BV 17, skada 1T10+2). Det är förtrollat med FÖRTROLLA VAPEN E3 försett med NEXUS och PERMANENS. Klingan är täckt med runor på ett sedan länge glömt språk och fästet är krönt av ett rovfågelshuvud i guld. Svärdet skapades av den förste Fherengins hovmagiker på initiativ av honom själv. Avsikten var att alla som styrde riket efter honom skulle styra det på samma sätt som han gjort. Därför lagrades på magisk väg hans sätt att tänka och handla i svärdet. Om en rollperson skulle börja använda

svärdet blir han för varje vecka mer och mer världsfrånvänd och egenkär och anser sig själv vara förmer än andra. (Simuleras lämpligast genom att spelaren får göra en ny RP och SL börjar sköta den gamle.)

Dessutom blir han sjukligt fäst vid svärdet. Processen kan stoppas med ett Svårt PSY-slag. Slaget slås under processens första vecka. Om rollpersonen förlorar svärdet måste han söka tills han finner det. Under sökandet förlorar han 1 PSY per vecka. Om PSY når noll dör rollpersonen. Förlorade PSY återvinns med takten 1 per vecka efter det att svärdet återfunnits.

DEMONSPIRAN/ PORTENS VÄKTARE



För mycket länge sedan, innan människor, alver och dvärgar sett dagens ljus, fanns ett folk som till utseendet påminde mycket om dagens människor. De levde ett nöjsamt liv i nära relation till sina gudar. Den mäktigaste magikern i riket drabbades dock av övermod och vredgade gudarna genom att anse sig vara en av dem och försöka nå deras boning. Som straff beslutade gudarna att skicka Bestraffaren för att ta itu med magikern. Denne var dock förberedd och snärjde Bestraffaren i en av Tvillingstavarna. När Bestraffaren var fångad förbannade magikern honom. Förbannelsen innebar att Bestraffaren skulle förbli fängslad i spiran till den dag då rikets härskare kallade på hans hjälp. Då skulle han utföra en (1) order för att sedan släppas fri.

Spiran gick i arv i härskarsläkten och när den siste i den släkten dog vågade man inte annat än att begrava spiran tillsammans med honom. Demonspiran är en femtio centimeter lång stav av ett okänt material. Den är täckt av mäktiga trollrunor av ett slag som sedan länge är glömt. Dessutom finns en inskription på staven som även RPna kan uttyda som 'Portens Väktare'. En person som kan anses vara särskilt "god", exempelvis en av Moder Jords budbärare, kan eventuellt tycka att Demonspiran utstrålar ondska.

Under de år Bestraffaren varit fängslad har han kämpat mot sitt fängelse och lyckats försvaga det så pass mycket så att det enda som behövs för att han ska ta första steget mot frihet är att någon vidrör Demonspiran. Om någon gör det förvandlas spiran sakta (hela processen tar 20 SR) till en svagt människoliknande varelse. Varelsen är ungefär 190 centimeter lång, har gråsvart hud och brinnande ögon. Övriga anletsdrag är mycket otydliga och svåra att urskilja. Den har en obehaglig stirrande blick. Omedelbart efter det att förvandlingen har slutförts uttalar den orden *"Jag är Portens Väktare. Säg till mig när allt hopp är ute och ni behöver Hans hjälp"*. Därefter antar han omedelbart formen av Demonspiran igen.

Så fort problem uppstår uttalar spiran sitt erbjudande igen, telepatiskt, till den RP som först nuddat spiran. Om han accepterar erbjudandet så tar spiran formen av Portens Väktare igen, fördubblar sin storlek och hjälper rollpersonerna med deras problem. Efter det att han hjälpt rollpersonerna säger han åt dem att ge sig av så fort som möjligt och så långt bort de kan, för då bestraffaren slutgiltigt bryter ned sitt fängelse och antar sin Sanna form så inträffar en enorm explosion som utplånar allting inom 300 meters radie från Demonspiran (detta sker efter tio minuter).

Ur explosionen stiger sedan en 25 meter hög, kolsvart demonisk varelse fram. Den är försedd med stora bockhorn och reptilliknande svans. Den skickar till RPna ett telepatiskt meddelande som helt verkar uppfylla deras sinnen. Meddelandet bör vara något i stil med: *"Jag är Bestraffaren. Jag tackar er människovarelser för att ni förlöst mig från mitt fängelse. Återvänd nu till er hemdimension; denna är inte längre någon lämplig plats för er."*

Efter det ger sig Bestraffaren av inåt Nidland för att skynda till Vicotniks hjälp (mer om detta i nästa del).

Som du märker så tar äventyret slut tidigare än beräknat om RPna skulle få för sig att använda Demonspiran för tidigt. Om du är en snäll SL kan du dock t. ex. låta en inre

röst säga *'Allt hopp är inte ute än...'* och hindra RPna om de tänker använda Demonspiran tidigare än de skall. Det kan också tänkas att de vill använda den i helt fel syfte. Men de kan inte ge den någon uttrycklig order, som t.ex. att *'Döda Vicotnik!'*, utan bara be honom om hjälp genom att säga *"hjälp oss nu!"*, eller dylikt.

Grundegenskaper, färdigheter och liknande är ointressant för Bestraffaren, tänk bara på att han grejar nästan allt.

NIDLÄNDSK SOLDAT

Dubbla alla färdighetsvärden för officerare (en officer per tio soldater)

STY	13	SMI	11	KAR	9
STO	12	INT	11	KP	12
FYS	11	PSY	11	SB	0

Färdigheter: Spjut 10, Kroksabel 8, Medelstor sköld 10, Rida 10, Upptäcka fara 8, Kortbåge 8, Finna Dolda Rollpersoner 8

Utrustning: Nitläder, konisk hjälm, spjut, kroksabel, kortbåge, 25 pilar

ACHATOTH

Achatoth är en man som nu, när han är 54 år, anser sig ha nått sin absolut bästa tid. Han har äntligen nått platsen som femte discipel och fått tjänst som befälhavare i Helvetesfortet. Under hela sitt liv har han studerat mörkermagins mysterier och han har nått stor insikt. Han har även studerat mentalism och nekromanti. Många är de timmar som han arbetat i Labrataariet innan han fick tjänsten vid Helvetesfortet. Han har ett stort svart skägg och stirrande svarta ögon. Han har skallig hjässa och långt, grått hår runt om. Uppe på huvudet har han låtit tatuera ett flertal symboler och figurer i rött och svart. Hans storlek är egentligen inte märkvärdig men han ger ett mycket respektingivande intryck. Till sättet är han lugn och stillsam och låter sig aldrig uppröras av någonting förutom sina underordnades oduglighet. Oftast bär han en svart thogu (långrock som påminner om en bad– eller morgonrock) och en svart burtan. Hans käraste ägodel är hans två meter långa magistav av människoben. Staven kröns av skallen från en människa med endast ett stort öga. I ögonhålan är en stor svart ädelsten fäst.

Grundegenskaper

STY	10	SMI	12	KAR	14
STO	12	INT	17	KP	11
FYS	9	PSY	25	SB	0

Ålder: 54 år

Färdigheter: Läsa/skriva Nidländska B5, Forntunga B5, Stav 16, Administration/juridik 17, Mörkermagi 19, Nekromanti 18, Mentalism 16.

Besvärjelser: Samtliga tillgängliga (Mörkermagi S1T6+14, Nekromanti S1T10+5, Mentalism 1T6+7, Allmänna S1T10+5.)

Utrustning: Formelsamling, stav försedd med SKYDD E5, LADDNING E5, PERMANENS OCH NEXUS.

SVARTALF

STY	9	SMI	11	KAR	7
STO	7	INT	9	KP	9
FYS	11	PSY	11	SB	0

Färdigheter: Klättra 5, Smyga 7, Gömma sig 7, Finna dolda ting 9, Rida (ulv) 13, Handvapen 5, Sköld eller båge 6, Grottorientering 6.

Utrustning: Läderrustning, handvapen, båge och 20 pilar i koger eller sköld.

RESE

STY	35	SMI	10	KAR	5
STO	23	INT	7	KP	18
FYS	13	PSY	11	SB	+1T10

Färdigheter: Stor träklubba 9, Gömma sig 2, Upptäcka fara 6, Grottorientering 4.

Utrustning: Kilt av björnskinn (mage abs 2), stor träklubba

SVARTNISSE

STY	5	SMI	11	KAR	7
STO	3	INT	8	KP	5
FYS	7	PSY	11	SB	0

Färdigheter: Smyga 14, Klättra 16, Gömma sig 18, Dolk 5, Upptäcka fara 5, Grottorientering 7.

Utrustning: Kilt av skinn eller päls (abs 2), eventuellt gömt handvapen typ flintdolk eller liknande.

LEVANDE RUSTNING

Detta är en rustning som rör sig och handlar i enlighet med den besvärjelse som skapade den. Den är gjord av brons och har som enda uppgift att hindra inkräktare. Den faller sönder då KP når noll. Rustningen har abs 6 och kan användas som en vanlig helrustning då den fallit samman.

Grundegenskaper

STY	25	SMI	10	KP	25
STO	25	INT	8	SB	+1T6
FYS	0	PSY	3		

Färdigheter: Upptäcka fara 4, Stridsyxa 15, Medelstor sköld 15.

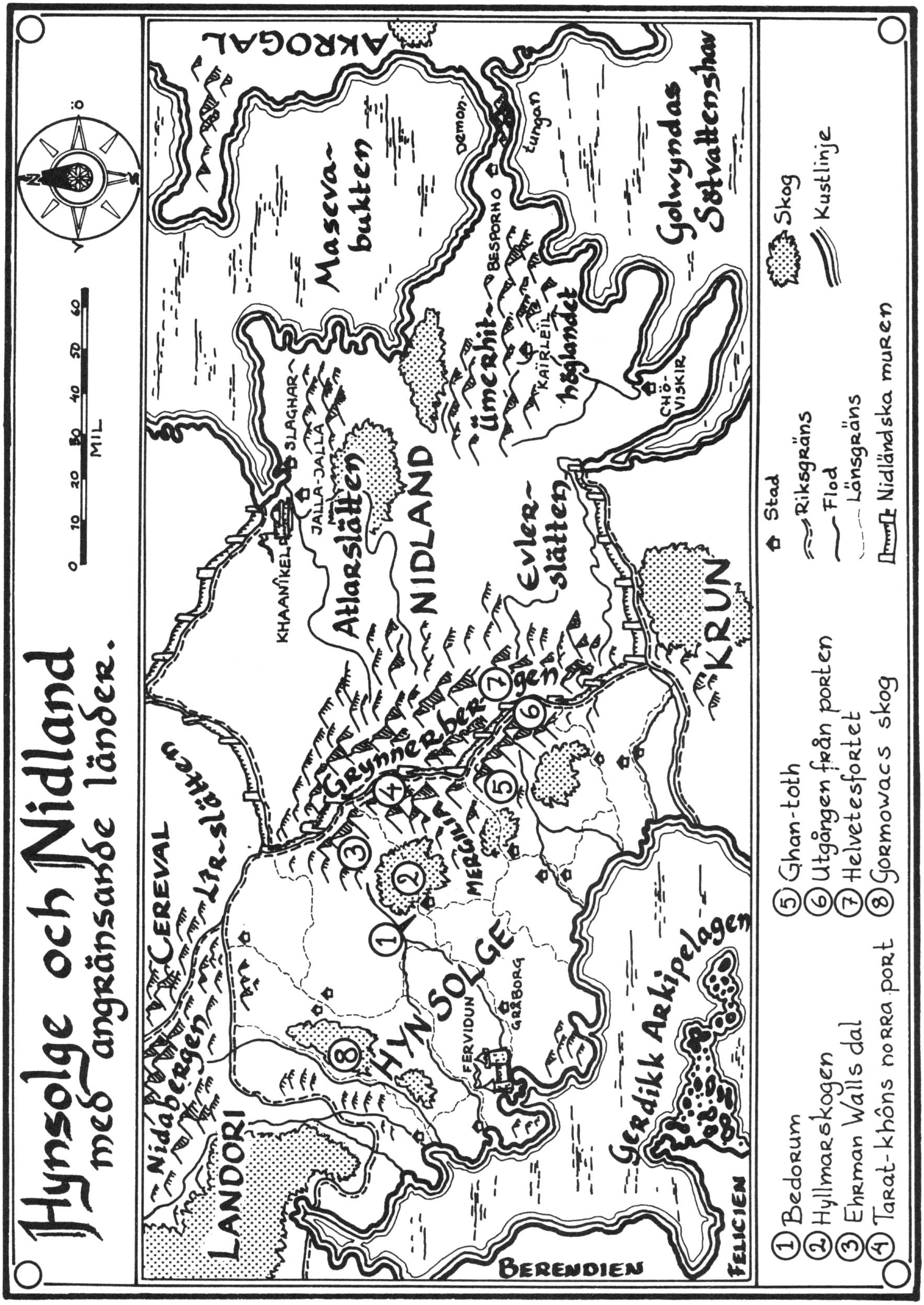
Utrustning: Medelstor sköld, stridsyxa av brons.

SKELETT

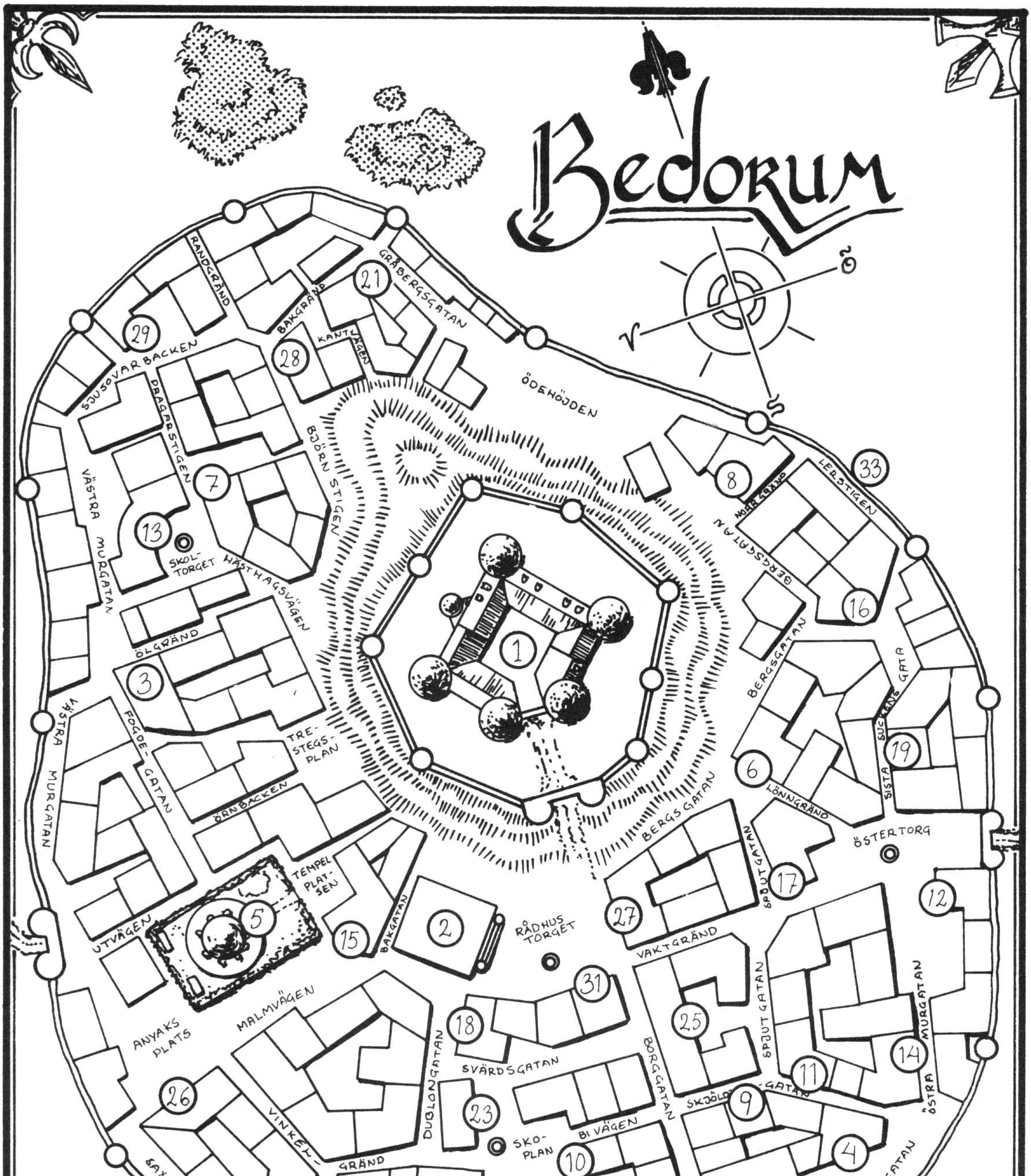
STY	16	SMI	8	KAR	1
STO	13	INT	2	KP	15
FYS	0	PSY	3	SB	0

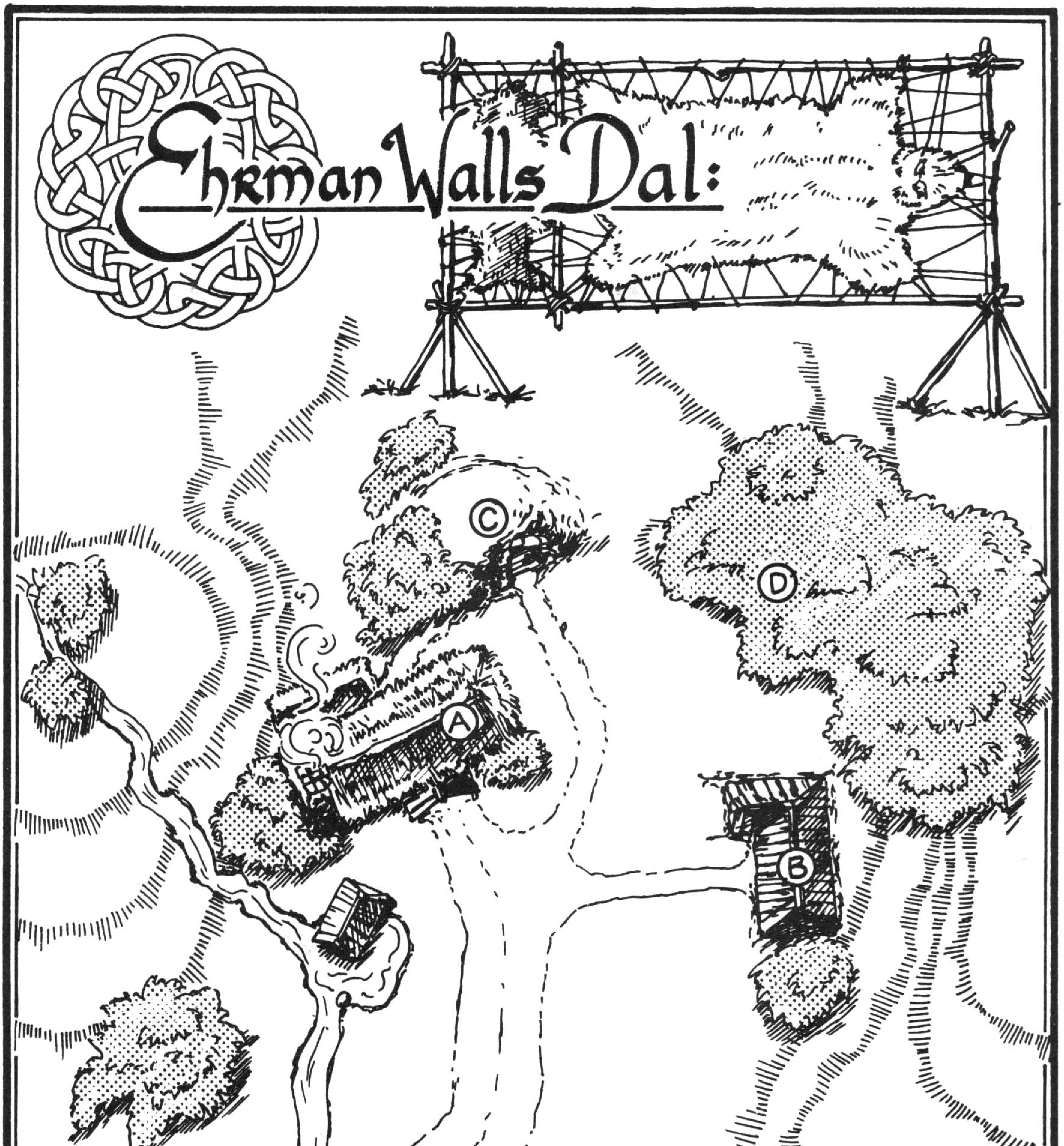
Färdigheter: Hoppa 10, Slagsmål 7, Bredsvärd 8, Smyga 19

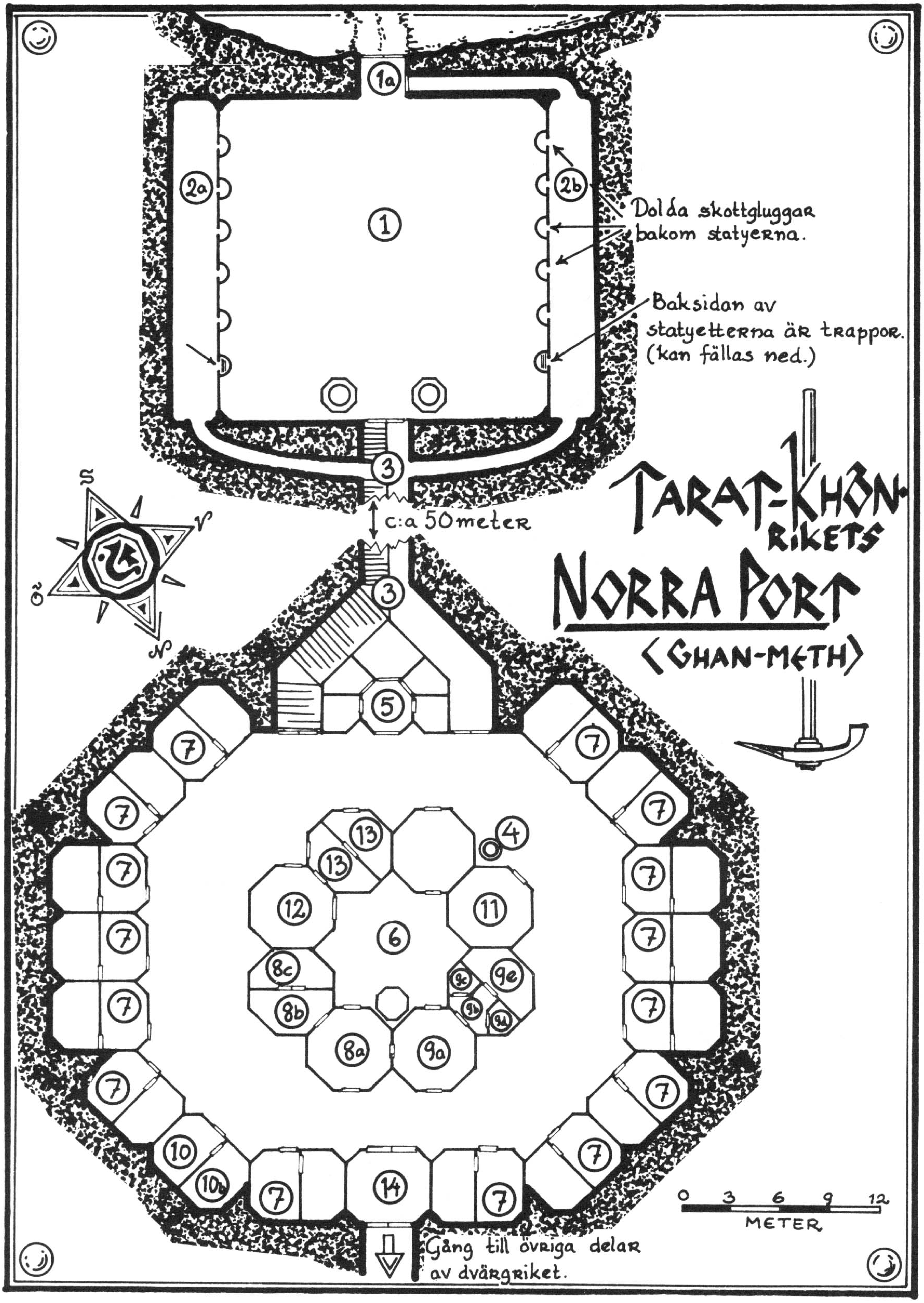
Utrustning: Bredsvärd av brons (skada –2)

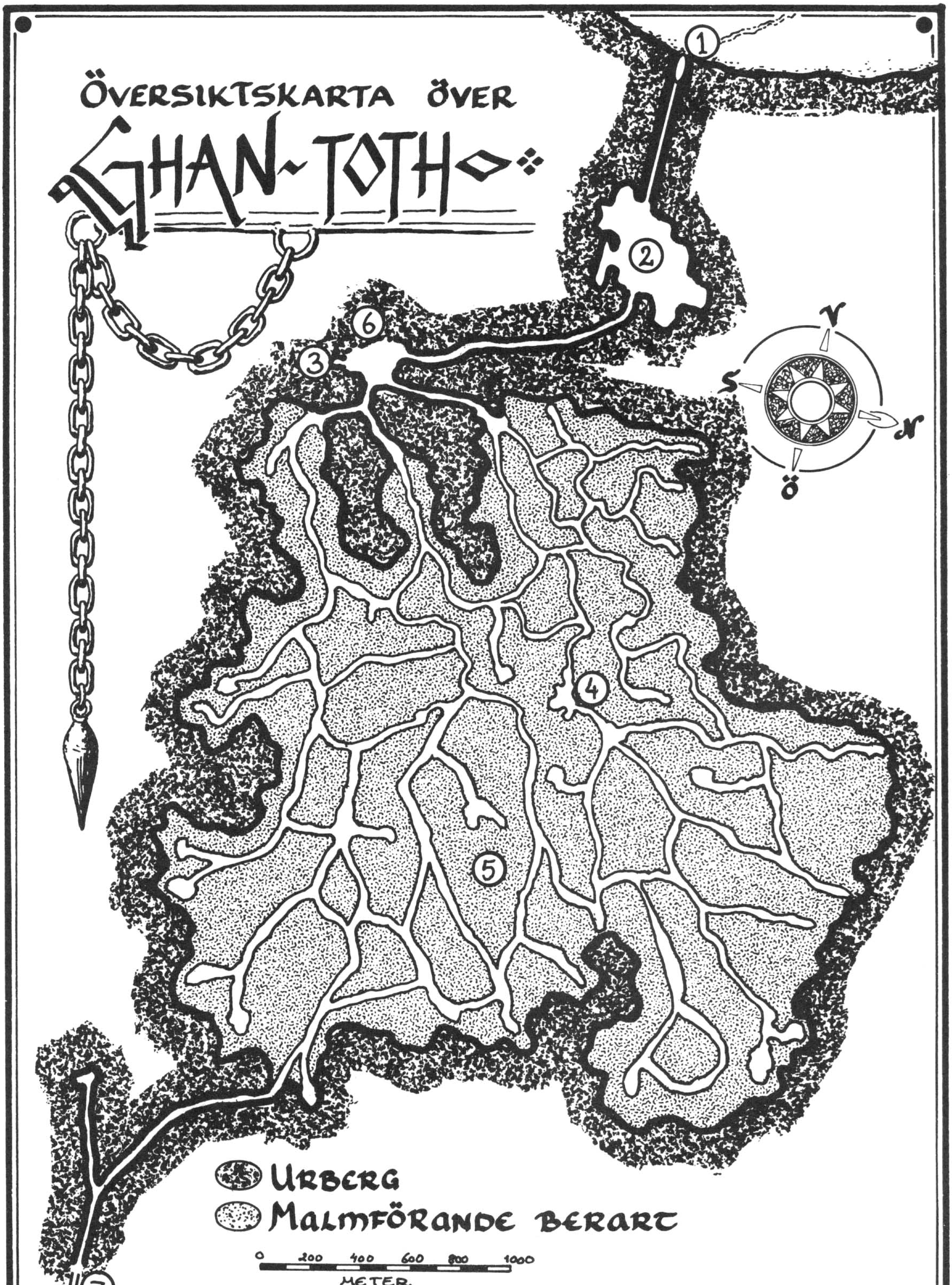


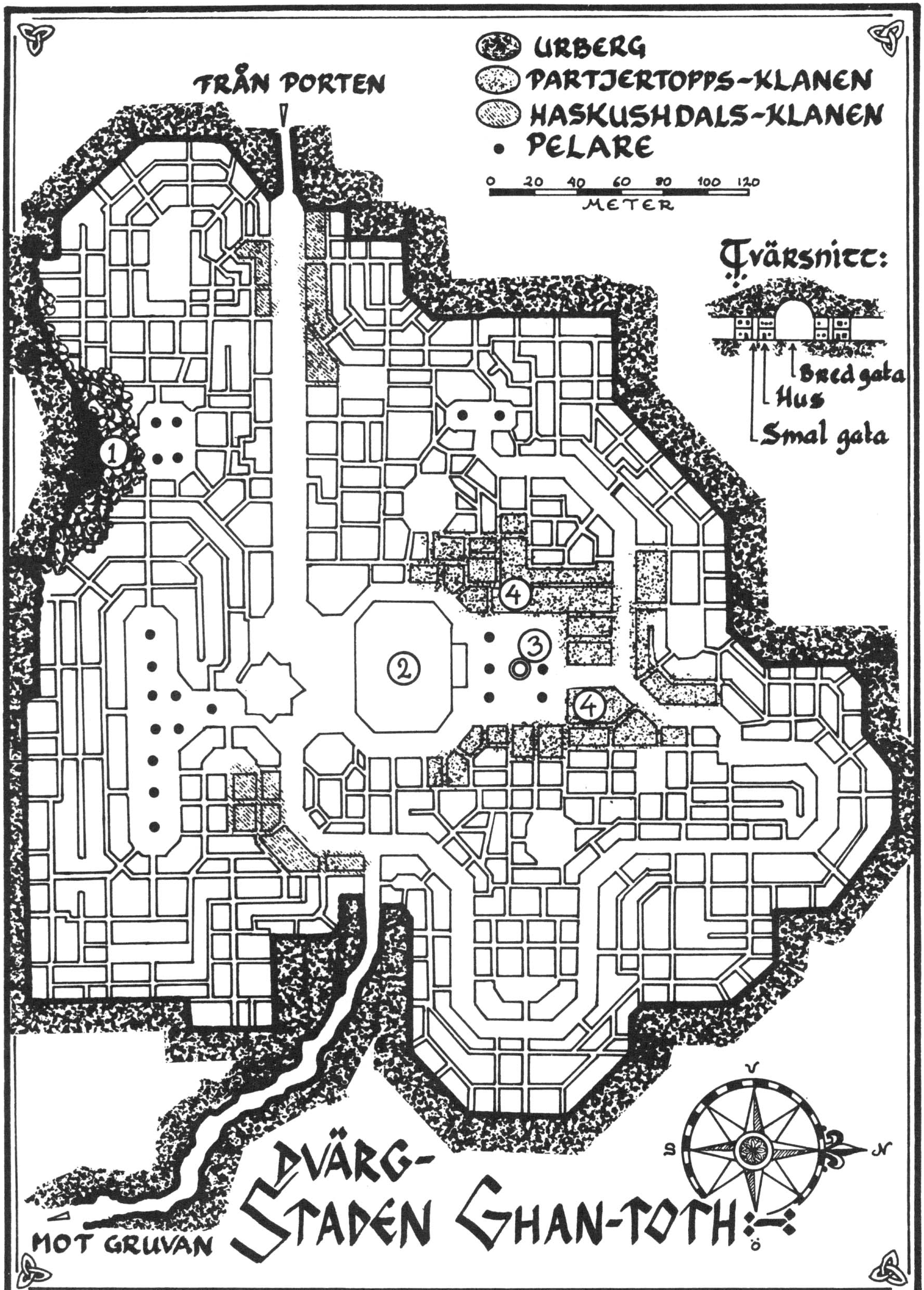
Hynsolge och Nidland
med angränsande länder.
0 10 20 30 40 50 60
MIL
N
S
V
Ö
Nidabergen
CEREVAL
Lir-slätten
LANDORI
KHAANÎKEL
SLAGHAR
JALLA-JALLA
Atlarslätten
Maseva-
bukten
AKROGAL
HYNSOLGE
NIDLAND
MERGILIA
FERVIDUN
GRÅBORG
Grynnerbergen
Ümerhit-
BESPORHO
Demon-
tungan
KAÏRLEÏL
höglandet
Evler-
slätten
BERENDIEN
Gerdikk Arkipelagen
FELICIEN
KRUN
CHÖ-
VISKIR
Golwyndas
Sötvattenshav
1 Bedorum
2 Hyllmarskogen
3 Ehrman Walls dal
4 Tarat-khôns norra port
5 Ghan-toth
6 Utgången från porten
7 Helvetesfortet
8 Gormowacs skog
Stad
Riksgräns
Flod
Länsgräns
Nidländska muren
Skog
Kustlinje

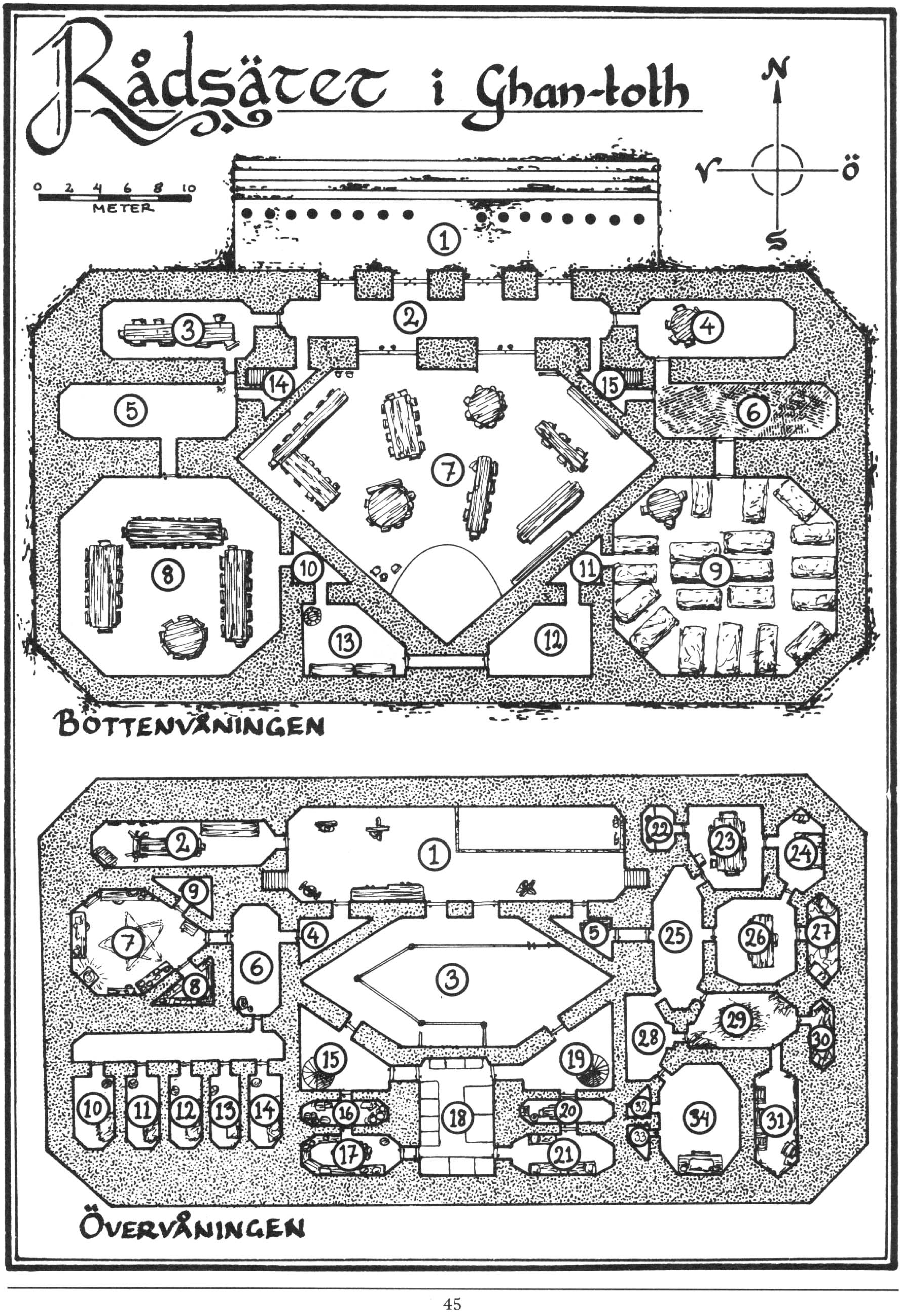

Bedorum
Ö
S
V
RANDGRÄND
GRÅBERGSGATAN
BAKGRÄND
KANTVÄGEN
SJUSOVARBACKEN
DRAGARSTIGEN
BJÖRNSTIGEN
ÖDEHÖJDEN
VÄSTRA MURGATAN
SKOL-TORGET
HÄSTHAGSVÄGEN
ÖLGRÄND
LERSTIGEN
NORRGRÄND
BERGSGATAN
TRE-STEGS-PLAN
FOGDEGATAN
ÖRNBACKEN
LÖNNGRÄND
SUCKENS GATA
SISTA
ÖSTERTORG
SPJUTGATAN
TEMPEL-PLAT-SEN
BAKGATAN
RÅDHUS TORGET
VAKTGRÄND
UTVÄGEN
MALMVÄGEN
ANYAKS PLATS
BORGGATAN
SVÄRDSGATAN
DUBLONGATAN
SKÖLD-GATAN
ÖSTRA MURGATAN
VINKEL-GRÄND
SKO-PLAN
BI VÄGEN
SAXGATAN
SVART-GATAN
STALL-GATAN
SKYTTELGRÄND
GRINDS-TORGET
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
31
32
33
34
0 20 40 60 80 100 120
METER

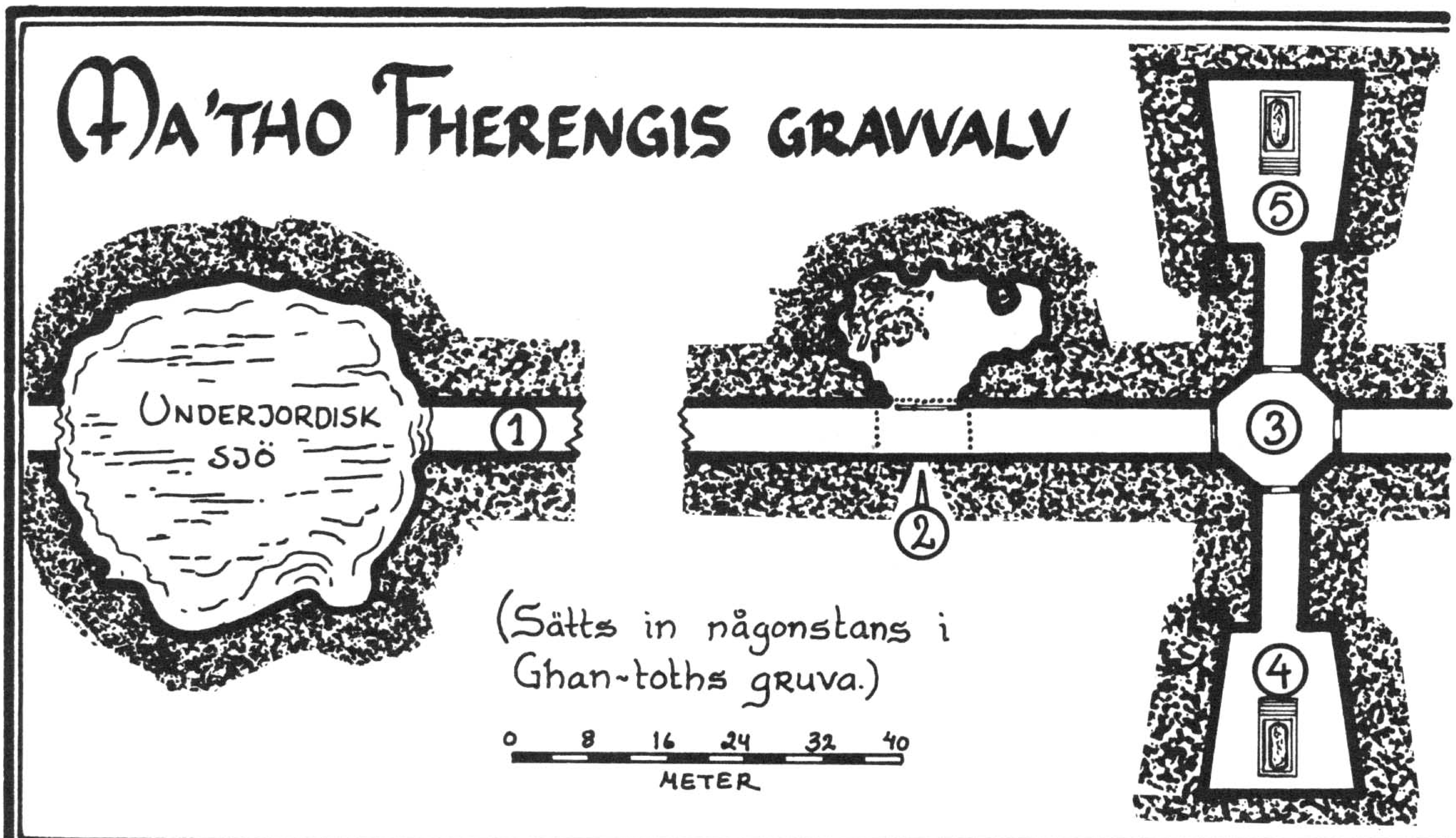

Ehrman Walls Dal:
C
D
A
B
0 5 10 15 20 25
METER
N
Ö
S
V

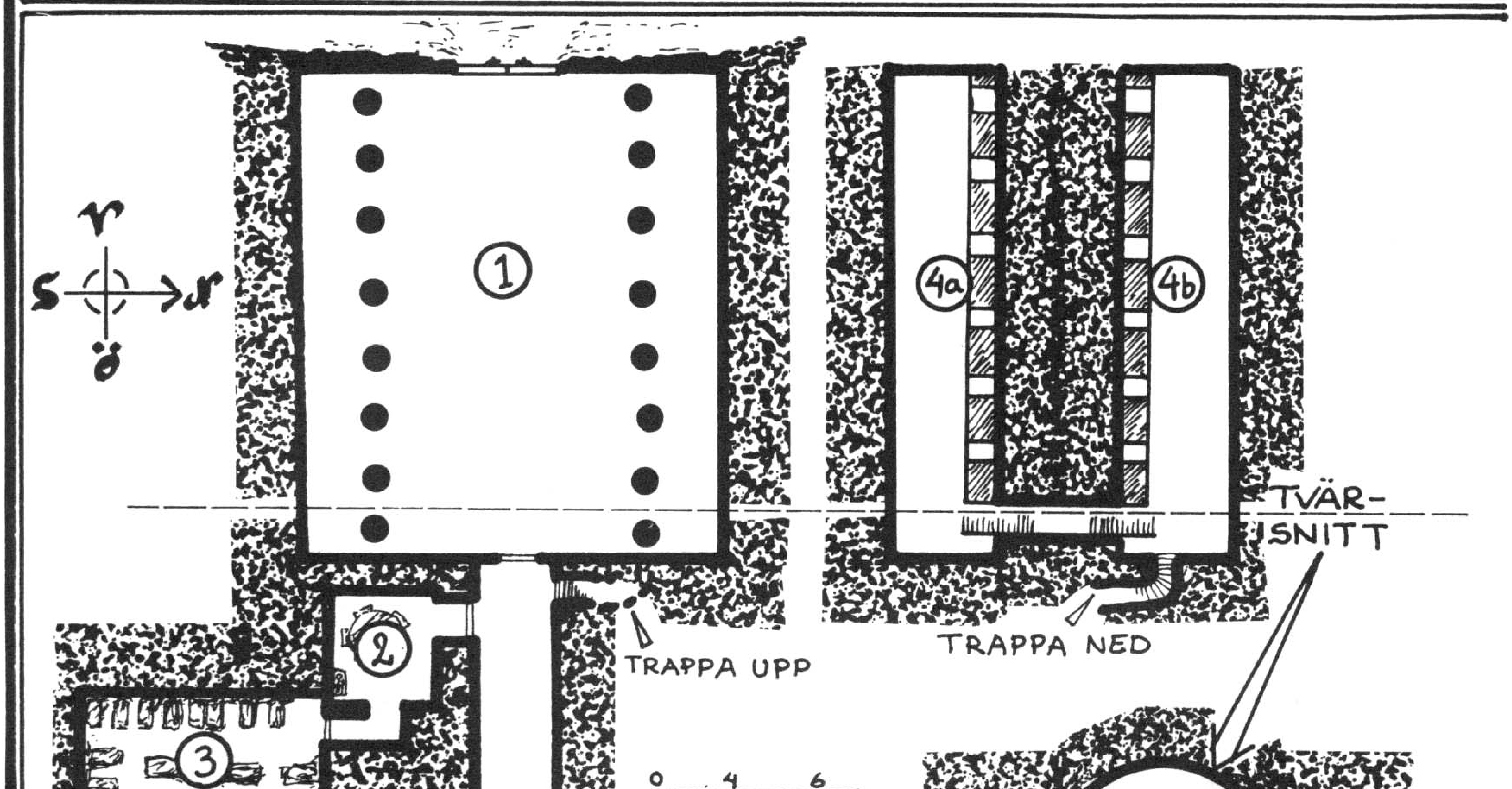

1a
2a
2b
1
Dolda skottgluggar bakom statyerna.
Baksidan av statyetterna är trappor. (kan fällas ned.)
3
c:a 50 meter
S
V
Ö
N
Tarat-Khôn-rikets
Norra Port
(Ghan-meth)
3
5
7
4
13
12
11
6
8c
8b
8a
9a
9e
10
10b
14
0 3 6 9 12
METER
Gång till övriga delar av dvärgriket.

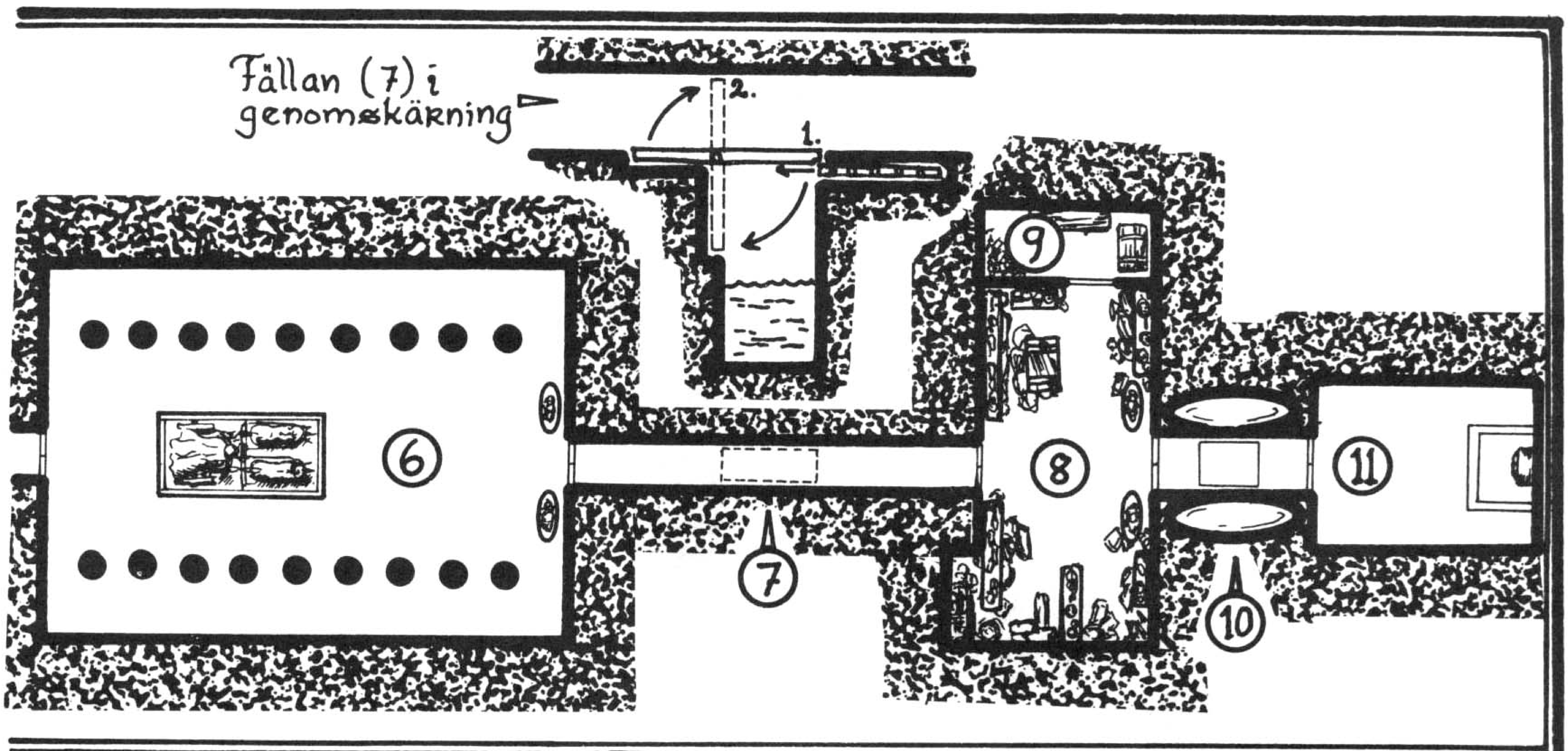

ÖVERSIKTSKARTA ÖVER
GHAN-TOTH
1
2
3
4
5
6
7
V
S
N
Ö
URBERG
MALMFÖRANDE BERART
0 200 400 600 800 1000
METER

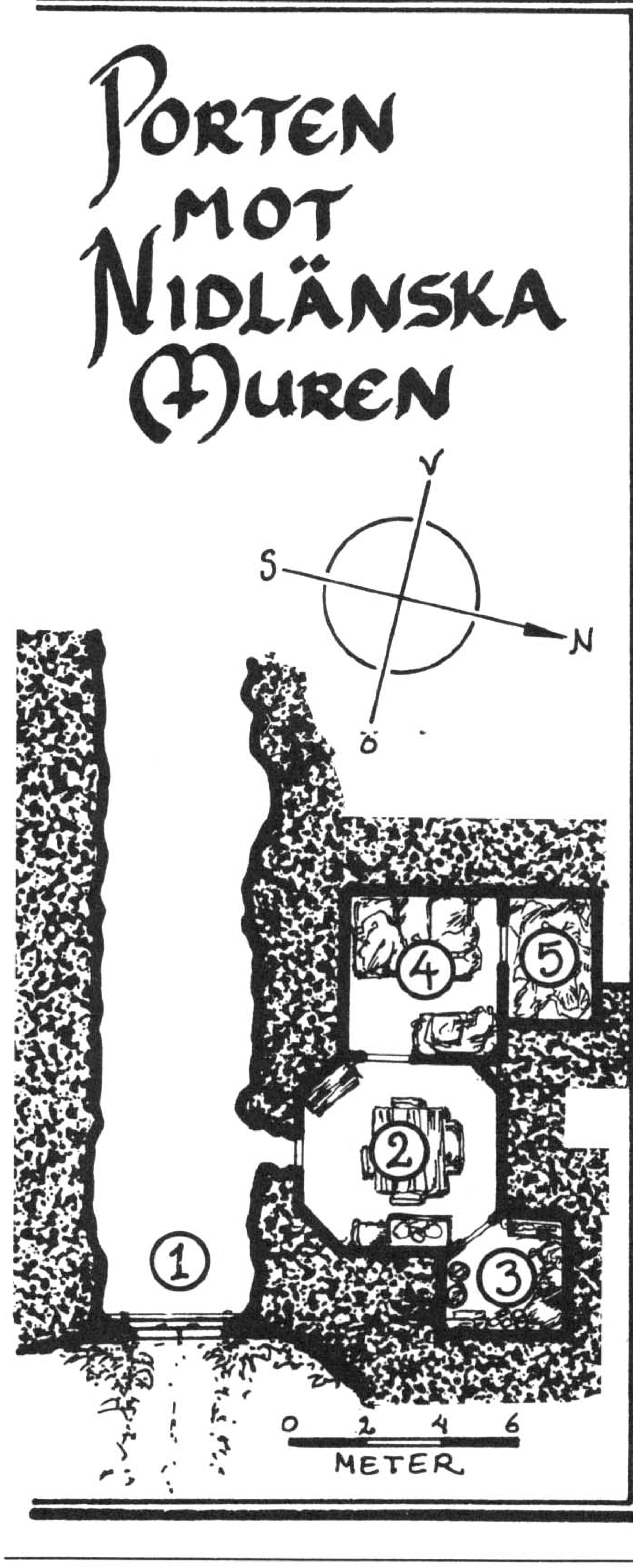

URBERG
PARTJERTOPPS-KLANEN
HASKUSHDALS-KLANEN
PELARE
0 20 40 60 80 100 120
METER
FRÅN PORTEN
Tvärsnitt:
Bred gata
Hus
Smal gata
1
2
3
4
4
V
S
N
Ö
MOT GRUVAN
DVÄRG-
STADEN GHAN-TOTH

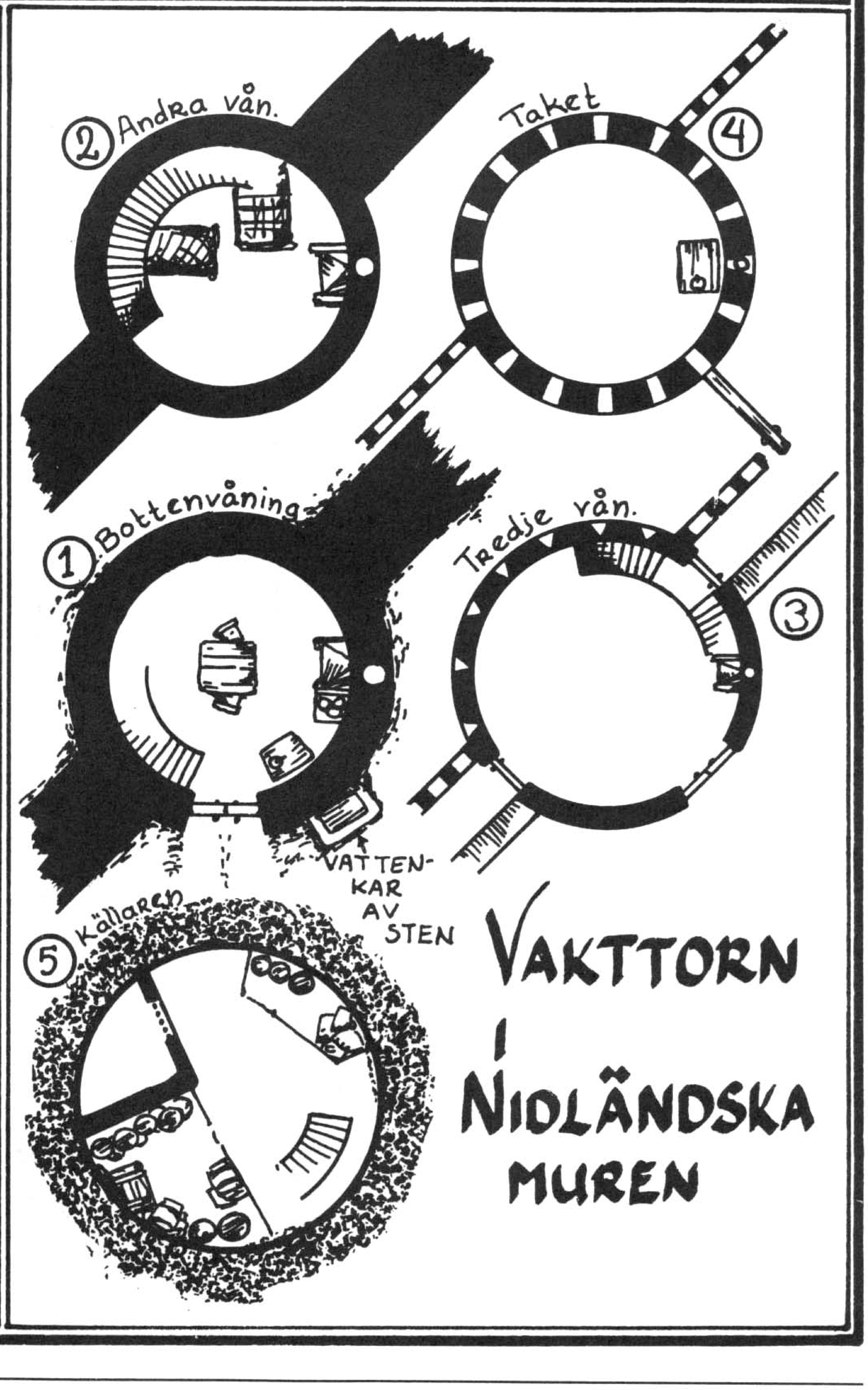

Rådsätet i Ghan-toth
0 2 4 6 8 10
METER
N
V
Ö
S
BOTTENVÅNINGEN
ÖVERVÅNINGEN

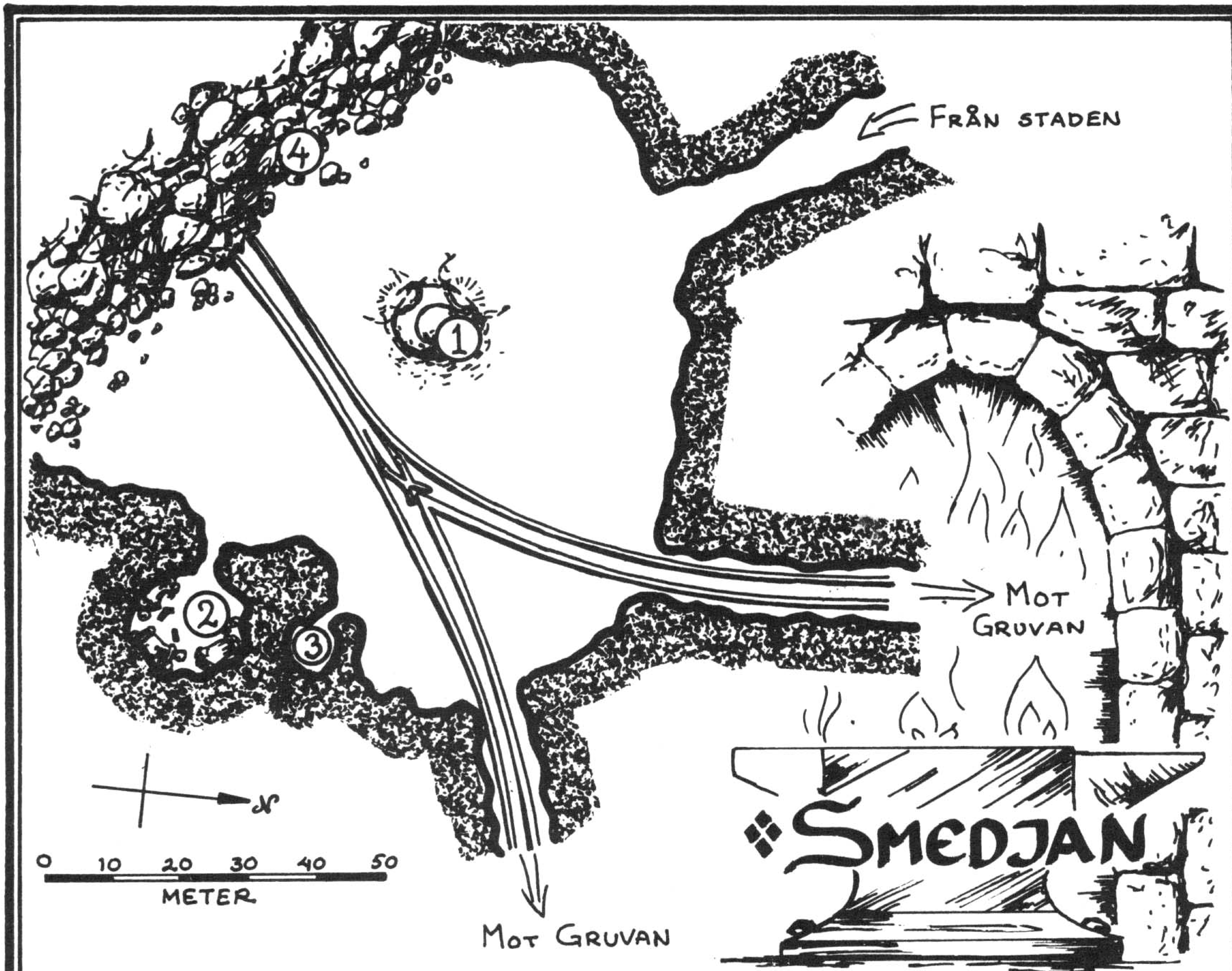

Ma'tho Fherengis gravvalv
Underjordisk sjö
1
2
3
4
5
(Sätts in någonstans i Ghan-toths gruva.)
0 8 16 24 32 40
METER

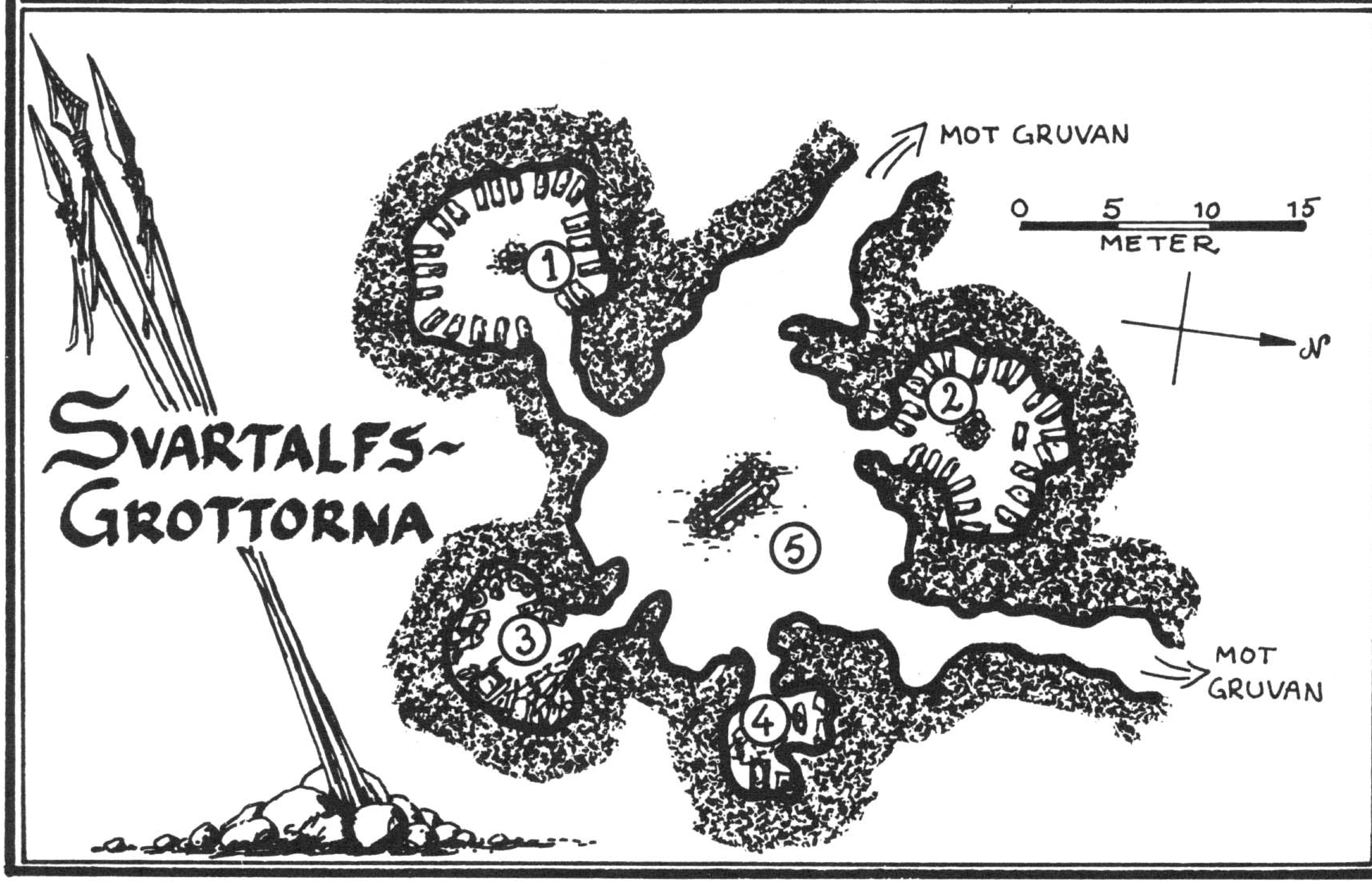

1
2
3
4a
4b
TRAPPA UPP
TRAPPA NED
TVÄR-SNITT
0 4 6
METER
Porten till Ghan-toth


Fällan (7) i genomskärning
1.
2.
6
7
8
9
10
11


PORTEN MOT NIDLÄNSKA MUREN
V
S
N
Ö
1
2
3
4
5
0 2 4 6
METER


2 Andra vån.
Taket 4
1 Bottenvåning
Tredje vån. 3
VATTEN-KAR AV STEN
5 Källaren
VAKTTORN I NIDLÄNDSKA MUREN


FRÅN STADEN
MOT GRUVAN
MOT GRUVAN
0 10 20 30 40 50
METER
N
SMEDJAN


MOT GRUVAN
0 5 10 15
METER
N
SVARTALFS-
GROTTORNA
MOT GRUVAN

Helvetesfortet

En modul till Ereb Altor

Långsamt smög vi oss upp över den svarta, vassa klipptopp som vi haft som riktmärke ända sedan vi smög oss över Muren. Det vi fick se fyllde våra sinnen med fasa och hjärtan med förtvivlan; nere i dalen låg en väldig, svart borg, med åtta torn som vart och ett var större än hela borgen i Fervidun. På borggården och så långt ögat kunde nå i alla väderstreck så myllrade det av soldater och ondskans kreatur. Plötsligt hörde vi bakom oss en röst som fick blodet i våra ådror att isas: "Välkomna till Nidland, Ni är väntade..."

Det Erebiska året 612 börjar nu lida mot sitt slut, och alla som följt våra äventyr i Ereb Altor vet att den fruktade Vicotnik Ärkemagikern enligt profetiorna nu skall låta sitt väldiga korståg – den nidländska reningen – avmarschera. Vintern har dock kommit utan några orosmoln i öster, och det blir rollpersonernas uppdrag att utreda vad det egentligen är som händer.

Helvetesfortet är den fristående första delen av trilogin Den nidländska reningen – en episk hjälteberättelse där NI är hjältarna!

Obs! Detta är inte ett spel i sig. Du måste ha tillgång till Expert Drakar och Demoner för att kunna använda Helvetesfortet.

001-1701